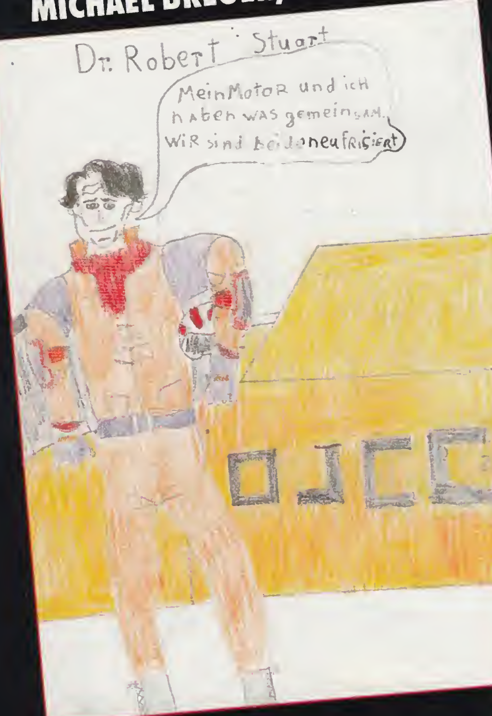
Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon
CLUB
Nintendo®
Artikel-Nr.:
5009302
Jahrgang 5
Ausgabe 2
März 1993
MAGICAL QUEST
Mickey Mouse
erobert das
Super Nintendo
KIRBY'S
DREAMLAND
Ein neuer Stern
am Game Boy-Himmel
SUPER MARIO
KART
Der Turbolader für
die Lachmuskeln
Unschlagbar:
NES-Klassiker ganz neu!!

DIE GEWINNER

MICHAEL BREUER, Remagen



KARIN HOHLFELD, Muhr am See

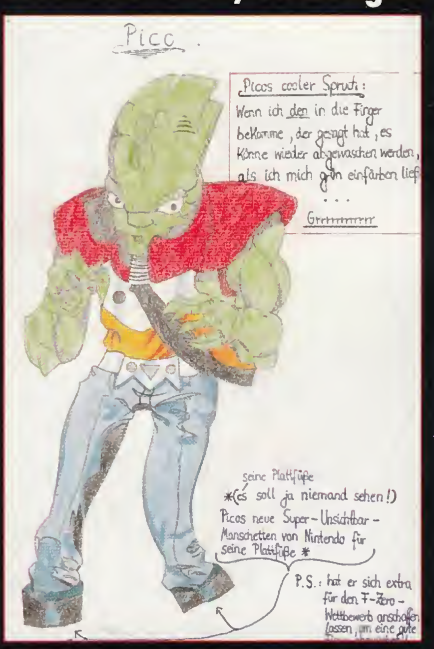
PATRICK FEUERABENDT, Würselen

HOLGER HOFFMANN, Stephanskirchen

Wahnsinns-Ausbeute

Wer hätte das gedacht? Kistenweise erreichten den Club Nintendo die Briefe zum F-Zero-Wettbewerb. Da fiel es natürlich schwer, nur fünf rauszusuchen. Schließlich gewannen aber die fünf abgebildeten. Herzlichen Glückwunsch! Wir freuen uns schon auf Euren Besuch bei Nintendo of Europe in Großostheim! Als kleiner Trost für die „zweiten Sieger": In den nächsten Club Nintendo-Ausgaben veröffentlichen wir weitere Einsendungen.

THORSTEN GOHL, Wendlingen



WICHTIG!

Ab 3. Mai 1993 neue Telefonnummer und Öffnungszeiten beim Club Nintendo Konsumentenservice:

Spiele-Hotline (13 – 19 Uhr) 0 60 26/940 940

Konsumentenberatung (11 – 19 Uhr) 0130/58 06

Kirby's Dreamland

Zelda III

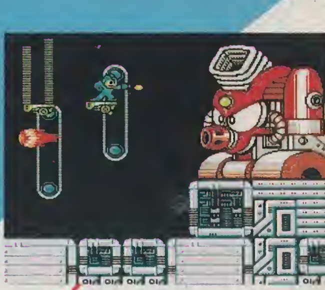
Super Nintendo

Magical Quest

Game Boy

INHALT
AUSGABE 2/93

NES



Mega Man 4

Außerdem:

IMPRESSUM

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Ron S. Lakos
Redaktionsleitung:	Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion:	Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeiter:	Harald Ebert
Spieltechn. Beratung:	Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs
Projektleitung:	Riė Ishii (national), Atsuko Matsumoto (international)
Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho:	G.C.I. Co. Ltd., Yokohama
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Konzept & Gestaltung:	Work House Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung:	FCB Publicis, Frankfurt
Club-Mitglieder-Verwaltung:	RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo – Redaktion Babenhäuser Straße 50 D-8754 Großostheim
Konsumentenberatung:	☎ 0130-5806

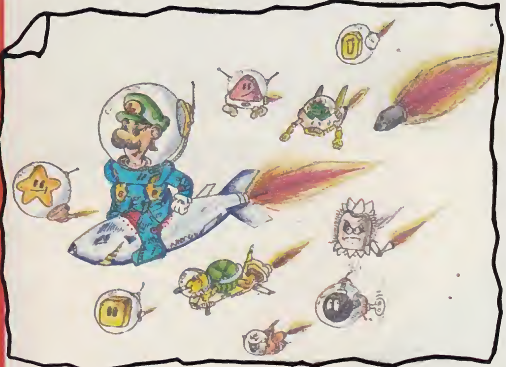
Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Hallo Nintendo-Fans...

darauf habt Ihr bestimmt schon lange gewartet. Der Club Nintendo Konsumentenservive hat seine Telefonservice-Zeiten verlängert. Ab dem 3. Mai stehen Euch die Profis der Spiele-Hotline und das Team der Konsumentenberatung täglich 2 Stunden länger mit Tips und Ratschlägen zur Verfügung. Dadurch kann Nintendo für den Service der Spiele-Hotline die Telefonkosten leider nicht mehr übernehmen. Der Telefonservice der Konsumentenberatung bleibt natürlich weiterhin kostenlos. Die neuen Zeiten könnt Ihr dem Kästchen oben entnehmen.

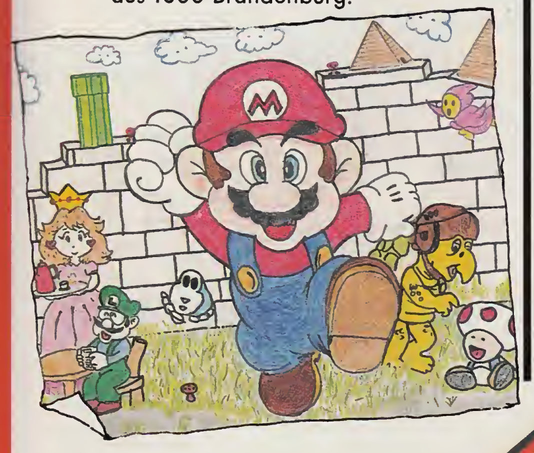
Euer Ron Lakos

„Space-Luigi"
von Andrej Weiß
aus 6520 Worms.



„Die Yoshi-Familie"
von Peter Hübner
aus 1400 Oranienburg.

„Mario und seine Freunde"
von Christian Mahlor
aus 1800 Brandenburg.



In der Welt zu Hause: Mario!

Lieber Club Nintendo,
ich heiße Anja und bin 11 Jahre alt. Ich bin ein ganz großer Fan von Euch und finde die Zeitung einfach super. Ganz besonders toll fand ich den Kalender in der Weihnachtsausgabe 6/92, da wo Mario in verschiedenen Ländern ist. Überall in Deutschland gibt es zur Zeit nämlich Rassismus gegen Ausländer. Deshalb finde ich es so toll, daß Ihr mit Mario etwas dagegen unternehmt. Ich finde, alle Menschen auf der Welt sollten sich vertragen. Wie ich und meine beste Freundin Eva, die aus Kenia kommt.
Anja Kettmann, Lüneburg

P.S. Zu Weihnachten habe ich ein Super Nintendo mit „Zelda III" und „Mario Paint" bekommen.

Mario: Hallo Anja, vielen Dank für Deinen Brief. Zunächst einmal muß ich sagen, daß ich Deinen Brief stellvertretend für einige andere Briefe ausgewählt habe, die mich in diesen Tagen erreichen. Ganz toll finde ich, daß sich schon Kinder in Deinem Alter Gedanken zum Thema Ausländerfeindlichkeit machen. Bleib wie Du bist und viel Spaß mit Deinem neuen Super Nintendo!

Fragen, nichts als Fragen!

Hi, Mario und ganz Nintendo!
Erstmal möchte ich Euch sagen: Ich finde Euch total cool! Ich möchte nicht jedes Mal ein drei Seiten langes Wort schreiben, darum sage ich einfach nur: Ihr seid Spitze! Gibt es eigentlich Fotos von Mario oder dem ganzen Nintendo-Team?
Man kann sich gar nicht vorstellen, wie Ihr das mit den Briefen schafft?! Wie lange sitzt Ihr im Durchschnitt an einem Brief? Wie groß ist eigentlich die ganze Nintendo-Firma in Großostheim? Werden in Deutschland auch Game Boys und Zubehör hergestellt?
Nun erzähle ich mal was von mir: Ich bin 12 Jahre alt, habe braune Augen und braunes Haar, mag Nintendo und habe folgende Hobbies: Kanu fahren, Gitarre spielen, schwimmen, Game Boy spielen, lesen, malen, schreiben und, und, und. Erzählt mal was von Euch! Ich würde mich freuen!
Nils Sensken, 4236 Hamminkeln 3

Mario: Wow, sonst noch Fragen? Was Du alles wissen willst ... da fällt es schwer, einen coolen Kopf zu behalten. Also der Reihe nach: Klar gibt es Bilder von mir und den Club Nintendo-Teams. Mal sehen, ob wir eines für Dich abzweigen können. Und das mit den Briefen: Wir wundern uns auch so manches Mal, wie wir das schaffen, denn es trudeln doch eine ganze Menge von Euch ein. Rund zwanzig Leute machen den ganzen lieben, langen Tag nichts anderes, als Antworten zu schreiben – mal dauert es länger, mal geht es schneller. In Großostheim arbeiten rund 250 Leute für Nintendo in einigen Lagerhallen und Bürogebäuden. Die ganze Nintendo-Hardware und die Spiele werden in Japan hergestellt, wo sich der Stammsitz der Firma seit über 100 Jahren befindet. Reicht Dir das jetzt an Antworten? Na, hoffentlich.

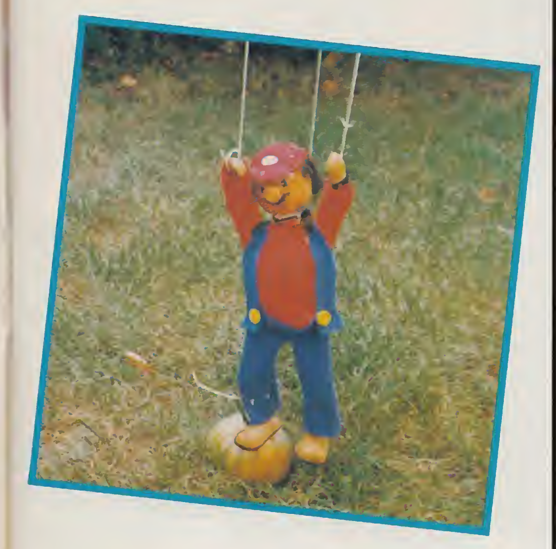
Am Anfang war...

... das Nichts. Es war eine graue Welt der Langeweile. Überall auf diesem Planeten lungerten Kids herum und vertrieben sich die Zeit mit albernen Tischspielen und vereinzeltem LCD-Schrott. Es war einfach das absolute Chaos.
Doch da, ... was war das? Nintendo ist sein Name. Ja, das war die Lösung! Ein breiter Strahl bunter Spielelust durchstreifte die Welt und hinterließ seine Spuren: Immer mehr kleine elektronische Wunder wurden in Kaufhäusern und Geschäften entdeckt. Man nannte sie „NES" und „Game Boy". Dazu kamen eine Unmenge verschiedener Spiele. Die Hauptperson jener großen Invasion nennt sich Mario. Zusammen mit seinem Bruder Luigi und vielen anderen Freunden eroberte er sämtliche Bildschirme.
Die dunkle Welt der Arbeitsmenschen versuchte zwar, die Kids von den Schirmen loszureißen, indem sie die „Nintendoritis" erfanden, doch Nintendo gab den dominierenden Rückschlag, indem Mario der Doktortitel verliehen wurde.
Und so breitete sich der neue Spielespaß weiter aus und die gesamte Wissenschaft der Spieleindustrie fragte sich:
– Ist das der Anfang einer neuen Generation?
– Wird sich diese Spiellust noch weiter ausbreiten?
Wir sagen: JAAAAAAAAAAAAAAA!
Henrik Stiens, 2359 Kisdorf

Marionetten-Mario

Von Conny, Axel, Claus und Jörg Ellinger aus Stuttgart

erreichte mich das Foto von Marionetten-Mario, der wirklich total super aussieht. Sicher steckt viel Arbeit dahinter. Vielen Dank an Euch. Vielleicht wird es ja irgendwann einmal ein Mario-Museum geben, wo alle diese tollen Sachen ausgestellt werden können.



Horrorkabinett

Hey, Club Nintendo!
Ich habe das Redaktionsphoto in Ausgabe 4/92 gesehen, ein wahres Horrorkabinett! Ein Hippie, mehrere Gartenzwerge und eine Grinsekatz in der Mitte. Da dachte ich mir, diesen abgefahrenen Typen mußt Du unbedingt mal schreiben.
Zunächst ein Lob für das Magazin, es wird immer besser. Um das ganze jedoch noch besser zu machen, hier ein paar Anregungen:

1. Warum macht Ihr nicht am Ende eines jeden Jahres eine Art „Oskar-Verleihung" für die besten Spiele? Man könnte die Spiele für die beste Graphik, die beste Spielidee oder den besten Sound auszeichnen.
2. Wie wäre es mal mit einem anderen Comic, als immer nur Super Mario Bros? Street Fighter, Zelda oder Castlevania würden sich sicher auch dafür eignen.
3. Einige Gimmicks könnten dem Heft nicht schaden. Ich denke da an Sammelkarten von Spielen, zu Weihnachten vielleicht einen coolen Adventskalender oder öfters mal ein Portrait von Mario als Prominenter.

So, soweit meine Anregungen.
Ich hoffe Ihr könnt damit etwas anfangen.
Dietmar Auerbach, Hanau

Mario: Horrorkabinett!? Unglaublich! Die Redaktion war in der Tat ein wenig bestürzt über diese Einschätzung. Bevor sie sich zum Schönheitschirurgen begeben, wollen sie aber erst einmal ein Foto von Dir zu Gesicht bekommen. Könnte uns ja als Vorlage dienen! Und was Deine Anregungen angeht: Können wir, lieber Dietmar. Schon lange beraten wir in der Redaktion darüber, mit welchen Dingen man das Magazin noch attraktiver machen könnte. Vielleicht entschließen wir uns ja für einen Deiner Vorschläge. Auf jeden Fall vielen Dank und Foto nicht vergessen!

Der älteste Nintendo-Fan?

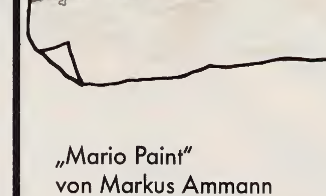
Das es für Nintendo Spieler keine Altersgrenze gibt, beweist uns der 71jährige Werner Klotz aus Seebad Ahlbeck. Mit herzlichen Grüßen von der Ostsee schickte er mir ein Gedicht, das zeigt, daß man auch mit 71 noch nicht zu alt ist, um Rekorde aufzustellen. Hier der Beweis:

Liebe Nintendo Fans,
Wen das Nintendo Fieber packt,
den kein Zipperlein mehr zwackt.
Mit 71 Jahren,
da kannst Du's noch erfahren,
ob Du noch fit und rüstig bist,
wenn Dich die Nintendo Liebe küßt.
Mit Mario 1, 2 und 3,
geht die Zeit sehr schnell vorbei.
Du knobelst mit im Spielereigen,
und läßt von den Enkeln manchen Trick
Dir zeigen.
Viel Freude bringt der Lebensabend,
wenn Du bei Tetris noch 75000 schaffst,
gibt Dir das neue Lebenskraft.

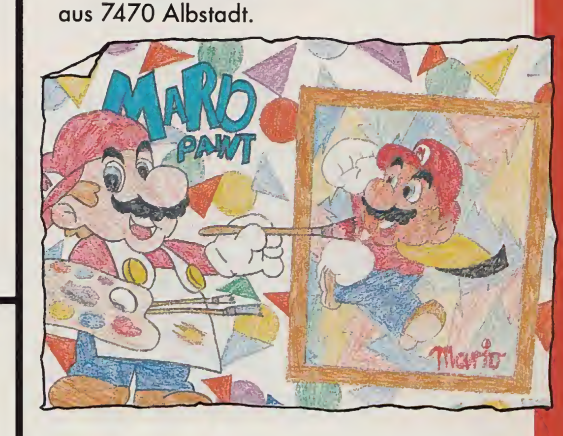
Alle Leserbriefe gehen an folgende Adresse:
Club Nintendo/Leserbriefe
Postfach 15 01
8754 Großostheim

Jeder Brief wird von uns beantwortet! Außerdem versuchen wir die interessantesten, schönsten und witzigsten Briefe im Magazin zu veröffentlichen. Auch Kritik ist bei uns willkommen! Wegen der großen Flut von Briefen können wir aber leider nicht alle veröffentlichen. Seid nicht enttäuscht, wenn Ihr Euch in diesem Heft nicht wiederfindet. Eine Antwort bekommt Ihr auf jeden Fall und – vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal ... ?!

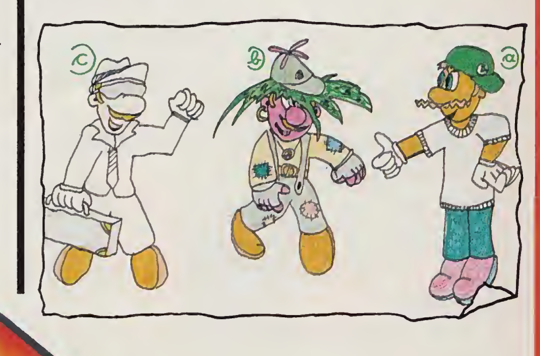
„Mario's Wilder Westen"
von Arthur Lange
aus 7154 Althütte.



„Mario Paint"
von Markus Ammann
aus 7470 Albstadt.



„Neue Outfits für Luigi"
von Jorge Gosh
aus Buchholz.



Bitte: Rettet Pluto!

Kater Karlo, dieser übellaunige alte Kater, struppig, ruppig und voller Flöhe, hat Pluto entführt! Ja, es ist nicht zu fassen: Pluto, dieser süße, knuddelige Hund, muß in einem geheimen Versteck auf seine Rettung warten. Faßt Euch ein Herz und helft Mickey Mouse mit vereinten Kräften, Pluto zu retten! (ak)

Die abenteuerliche Welt

Im Abenteuer Magical Quest gilt es, auf der Suche nach Pluto, sechs verschiedene, geheimnisvolle Welten zu durchwandern. Jede für sich ein atemberaubendes Abenteuer.

© The Walt Disney Company/Produced by Capcom 1992

e Magical Quest™ Starring MICKEY MOUSE

Mickey: Verwandele Dich!

Mickey Mouse

Mickey Mouse wie er leibt und lebt. Er flitzt mäuseallerliebst durch die Gegend und sammelt ab und an Früchte auf.

Mickey, der Magier

Mickey Mouse als Magier kann die magischen Flammen werfen und im Wasser tauchen.

Feuerwehr-Mickey

Feuerwehr-Mickey kann mit seinem Schlauch Wasser verspritzen und Flammen löschen.

Bergsteiger Mickey

Die Stiefel angeschnallt und los geht's: Mickey kann klettern und einen Greifhaken verschießen.

WELT 1 ÜBER DEN WIPFELN

Mickey kennt viele Geheimnisse. Lernt sie kennen!

1 Springen

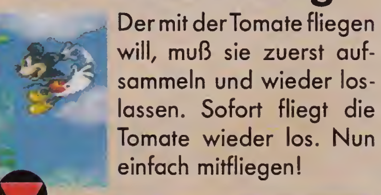
Einfach auf die Angreifer springen.

2 Nehmen & Werfen

Steine und manche Kreaturen kann man aufheben und werfen.

Mickey Mouse in Normalperson besitzt höchstselbst wenige Möglichkeiten. Er kann wie eine Maus flitzen und ab und zu ein Stück Gemüse finden. Seine Spezialeigenschaften findet er erst im Verlauf des Spieles.

3 Der Tomatenflug



Der mit der Tomate fliegen will, muß sie zuerst aufsammeln und wieder loslassen. Sofort fliegt die Tomate wieder los. Nun einfach mitfliegen!

4 Schwimmen

Für eine kurze Zeit kann Mickey schwimmen.

5 Tomatenreiten!

Mickey zirkusreif!

Versteckte Räume

Der aufmerksame Spieler findet ab und zu hinter goldenen Blöcken versteckte Räume, in denen es sehr nützliche Dinge zu finden gibt.

Und los gehts Mickey, Ringe ziehen!

1. Endgegner: Die Schlange

Die garstige Schlange am Ende von Welt 1 läßt sich am besten bekämpfen, indem man ihr auf den Kopf springt oder sie mit goldenen Blöcken bewirft.

Schlangen von oben bringen Kummer und Sorgen.

WELT 2 FINSTERER WALD

Mickey, der Magier

Mit dem magischen Turban, den Mickey nach der ersten Welt erhält, kann er unter Wasser tauchen und die Magische Flamme verschießen.

Mit dem magischen Turban auf Tauchstation...

...und magische Flammen versprühen.

Trommelstampfer

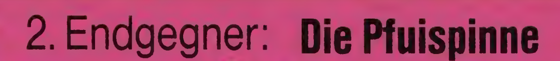
Sie machen aus jeder Maus feinen Brei: die Trommelstampfer. Also schön vorsichtig über sie springen oder unter ihren schweren Schlägen wegtauchen.

Herz-Container

Die Herz-Container sind im Magical Quest sehr wichtig. Sie erhöhen Mickeys Überlebenswillen enorm.

Versteckte Geschäfte

Das Warenhaus ist nicht einfach zu finden. Es verspricht jedoch ein paar sehr interessante und nützliche Dinge zu verkaufen, selbstverständlich nur, wenn vorher genug Münzen gesammelt wurden. Auch hier: Geld regiert die Welt.



2. Endgegner: **Die Pfuispinne**

Auf gehts zum fröhlichen Spinnenjagen.

Die Pfuispinne hat einen sehr empfindlichen Kopf. Wenn man möchte, daß dieses possierliche Tierchen nicht vorzeitig verscheidet, sollte man ihm nicht auf den Kopf springen und auch keine magische Flamme werfen.

WELT 3 DIE FEUERGROTTE

Gestatten: Feuerwehr-Mickey!

Mickey kann nun mit einem Schlauch kleine Feuer löschen und mit dem Wasserstrahl Blöcke verschieben, was sehr nützlich sein wird.

Spritz, Sprotz – Blöcke verschieben mit dem Wasserstrahl ...

... und frei ist der Weg, kleiner Mickey!

Husch-husch ...

... Mickey, beeile Dich und packe die goldenen Blöcke weg, sonst wirst Du leider aufgespießt. Sei also auf der Hut, und trödele nicht rum. Pluto, Dein treuer Freund, wartet auf seine Rettung und ist schon ganz ungeduldig. Bedenke: Eile in der Not, tut jedem Mäuserich gut!

Beeilung, die Stacheln kommen runter!

Kampf dem Feuer

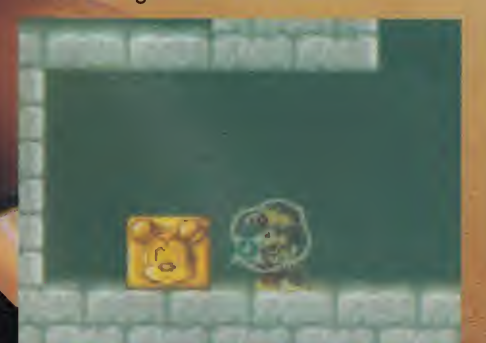
Manche Blöcke, auf die Mickey entlang seines beschwerlichen Weges hüpfen muß, sind wahrlich Feuer und Flamme voller Begeisterung. Hier kann Mickey nur sein Feuerwehrschlauch helfen, um die Blöcke abzukühlen.

Wer nicht kühlen will ...

... muß fühlen!

Spring!

Auch in dieser Welt sind wertvolle Herz-Container versteckt. Sucht sie und denkt daran, daß auch unter Wasser die magische Flamme eingesetzt werden kann.



3. Endgegner: Heißehitzkopf

Der Heißehitzkopf ist ein besonders feuriger Geselle. Bei ihm hilft am besten Dauerwasser marsch! Es kommt auf die Dauer an.

Springen und Wasser ...

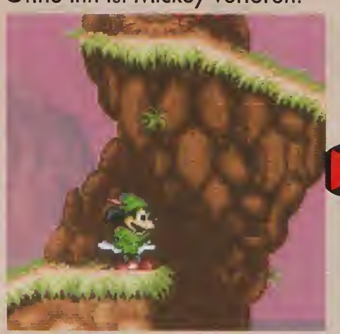
... ohne Ende verspritzen.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

WELT 4 KARLOS GIPFEL

Bergsteiger Mickey Mouse

In dieser Stufe besitzt Mickey das erste Mal einen nützlichen und sehr wichtigen Enterhaken. Ohne ihn ist Mickey verloren.



Da kommt Mickey nicht rüber...

... aber schwups, den Enterhaken hochschießen...

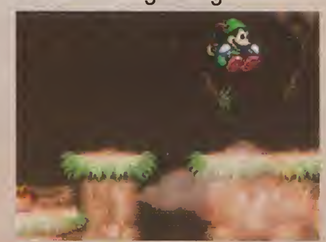
Sei schwindelfrei!

... und wenn der Enterhaken erst einmal Halt findet, kann Mickey sich daran hochziehen oder hin und her schwingen.

Teufels-Winde

In manchen Gegenden dieser Welt bläst ein unheimlicher Wind, den man schon aus der Ferne heulen hört. Mickey sollte sich vor diesen teuflischen Winden sehr in acht nehmen. Schon manche Mouse ist in den Abgrund geweht.

Achtung Mickey: nicht hüpfen...



...solange die Teufels-Winde blasen!

Achtung, Po-Pickser!

An dieser Stelle ist Mickeys besonderes Geschick gefragt. Wenn er seinen Schwung nicht millimetergenau abschätzt, wird er in seinen Mäusepopo gepickst, daß der Mäuserich nur so autschen wird.

4. Endgegner: Radonkels Onkel

Mit dem Onkel von Radonkel, dem bösen Vogel aus Super Mario Land 2, ist nicht gut Eier essen. Er versucht, Mickey aus seinem Nest zu stoßen. Hier hilft nur der Enterhaken, mit dem sich Mickey rechts und links in Sicherheit bringen muß. Danach sollte Mickey Radonkels Onkel die Eier klauen und sie ihm an den Kopf schmeißen.

Nimm ihm das Ei weg und wirf, Mickey!

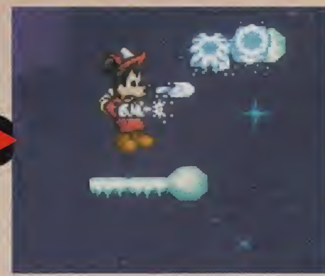
WELT 5

DAS SCHNEETAL

Achtung, kalte Füße!

Jetzt aber aufgepaßt, Mickey, daß Du keine kalten Füße bekommst und den gefürchteten Mäuseschnupfen – Hatschi! Wenn es nicht weitergeht, einfach mit dem Schlauch spritzen und ein Weg gefriert, auf dem Mickey weiterlaufen kann.

Schnell Mickey...



...das Eis taut schnell wieder ab.

Die Beeren-Bumper!

Da wird die kleine Mouse aber Augen machen, wenn Mickey in seinem Schlitten gegen einen Beeren-Bumper knallt und wieder zurückgestoßen wird.

Los Mickey: Wenn die Bumper kommen... ...aufpassen und...

...einfach drüberspringen.

Spring!!!

Mit Anlauf über den gefährlichen Abgrund springen – das macht Spaß, Mäuserich.

5. Endgegner: **Der Zombie-Skater**

Er ist ein Eis-Zombie auf Schlittschuhen und will Mickey in kleine, handliche Scheiben schneiden: der Zombie-Skater. Mit magischen Flammen und Sprüngen, kann er besiegt werden.

Mit magischen Flammen sprühen und drüber springen!

WELT 6 KARLOS BURG

Helft mir!

Oh weh – es ist soweit, schwere Schritte stampfen träge: Mickey muß seinen gesamten Mut sammeln, um gegen Kater Karlo bestehen zu können. In der Ferne leise Laute klingen – Plutos Geheul – bringen Mickeys Herz zum Schwingen. Wird Mickey seinen treuen Freund Pluto retten können?

Kaiser Karlo

Selbst gegen Kater Karlo ist ein Kraut gewachsen. In diesem schwierigen Falle materialisiert es sich am besten in Form von Wasser oder magischen Flammen, die der dicken Katze gar nicht passen! Immer schön dran bleiben, kleiner Mickey!

THE LEGEND OF ZELDA®
A LINK TO THE PAST™

Ihr fühlt Euch müde... Eure Glieder werden schwer... Ihr wollt dieser Welt entfliehen... Bei „3“ fallt Ihr in einen tiefen Schlaf und wacht in Hyrule wieder auf! 1 – 2 – 3. (cm)

Und plötzlich ist alles ganz anders...

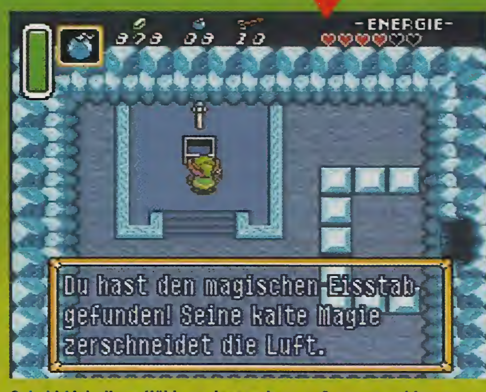
Kurz bevor Link den bösen Zauberer Agahnim endgültig besiegen kann, besinnt sich dieser eines alten Zauberspruchs und verbannt unseren Helden in die Schattenwelt. Da steht er nun, auf der Spitze einer unheimlichen Pyramide. Ein Blick auf die magische Karte verrät Link, wo er sich im Moment befindet. Die Pyramide liegt ungefähr in der Mitte der Schattenwelt, da, wo sich in Hyrule die Burg befindet. Auf der Karte sind außerdem sieben Kristalle eingezeichnet und numeriert. Einfacher geht's ja nun wirklich nicht! Link muß einfach der Reihe nach alle sieben Lokalitäten abklappern und nach den verschwundenen Mädchen und natürlich Prinzessin Zelda suchen. Diese wurden, wie Sahasrahla zu erzählen wußte, in den magischen Kristallen eingesperrt. Nummer 1 ist auch gar nicht so weit weg von der Pyramide. Im Osten kann Link schon den Schattenpalast mit dem phantastischen Irrgarten erkennen... (Fortsetzung folgt)

Agahnim verbannt Link in die Schattenwelt

Der magische Eisstab

Wir dürfen nie vergessen, daß Link eigentlich ‚nur' ein kleiner Junge ist. Ohne magische Waffen hätte er in dieser Welt voller Ungeheuer und Monster keine Chance. Das Master-Schwert hat er ja bereits, jetzt fehlen ihm nur noch ein paar Kleinigkeiten, wie zum Beispiel der magische Eisstab. Der liegt in einer Höhle nahe dem Hylia See im Osten von Hyrule. Eine interessante Gegend, denn hier befindet sich auch die Höhle mit den Feen und der Goldenen Biene. Den Eingang zur Höhle mit dem Eisstab muß man sich jedoch erst einmal freisprengen. Steht Link direkt vor der Feenhöhle, muß er ein paar Schritte nach links gehen. Dort entdeckt er einen Riß im Felsen. Hier wird nun eine Bombe gelegt und der Eingang ist frei. In der Schatztruhe drinnen befindet sich der magische Eisstab.

EINGANG



Sobald Link diese Höhle verlassen hat, muß er ausprobieren, was man mit dem magischen Eisstab alles machen kann.

Bedienungsanleitung für den magischen Eisstab (Katalog Nr. 3146) – Halten Sie den Eisstab in der rechten Hand, zielen Sie auf ein Monster und sprechen Sie folgende Worte: „Yp-Si-Lon!" (oder „Y" auf dem Controller drücken). Manche Kreaturen erstarren nun zu Eis und Sie können sie nun mit „A" hochheben und werfen.

Link versucht bei jedem Gegner einmal den Eisstab. Die Reaktionen sind ganz verschieden.

Zwei weitere Herzteile

Vor langer Zeit haben gute Feen und Hexen überall in Hyrule und der Schattenwelt Herzteile versteckt. Insgesamt 24 Stück, die, wenn man sie alle besitzt, immerhin 6 weitere Herzcontainer bedeuten. Es ist nicht unbedingt erforderlich, aber sehr nützlich, daß sich Link auf die Suche nach den Herzteilen macht. Im Kampf gegen Ganon wird er sie gut gebrauchen können.

Im Süden des Wäldchens...

...wo der Junge mit der Flöte hockt. Hier benutzt er den Zauberspiegel, um nach Hyrule zu gelangen. Hier ist die Höhle mit dem Herzteil.

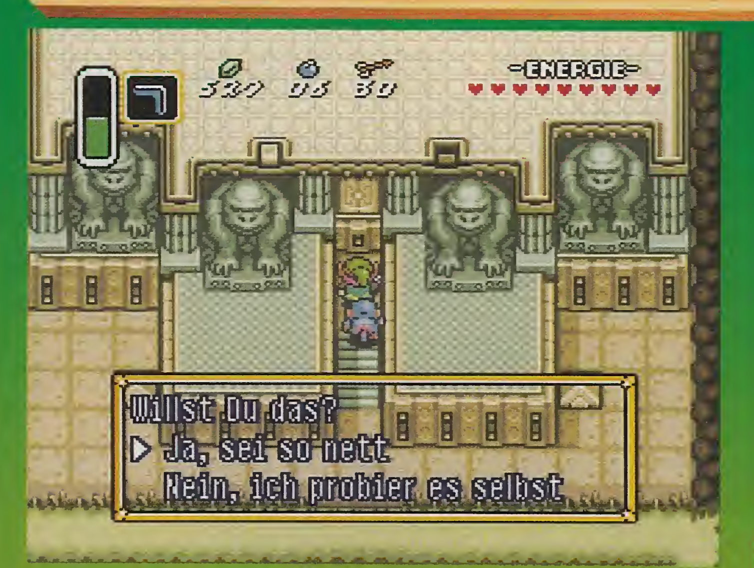
In der Höhle befindet sich eines der seltenen Herzteile.

Die Insel vom Hylia See

Als nächstes schwimmt Link am Ufer des Hylia Sees in der Schattenwelt entlang. Sobald er eine Stelle entdeckt, an der er stehen kann, stellt er sich ins Wasser. Wieder einmal den Zauberspiegel benutzt, landet er auf der kleinen Insel in der Mitte des Hylia Sees. Als Belohnung erhält er ein Herzteil.

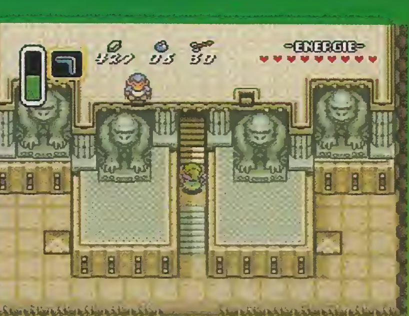
Auf die kleine Insel haben sich ein Herzteil und ein Elektro-Blob verirrt.

Dunkle Mächte im Schattenpalast



Vor dem Schattenpalast

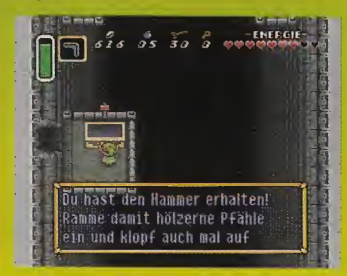
Ein riesiger Irrgarten versperrt den Eingang zum Schattenpalast. Als sich Link auf den Weg durch das Labyrinth macht, begegnet ihm ein geldgieriges Äffchen, das Link um ein paar Rubine bittet. Zunächst kommt Link dieser Bitte nicht nach, er braucht sein Geld selber. Doch spätestens, wenn Link vor der Eingangstür steht, erinnert er sich wieder an das Äffchen. Wie sollte er sonst an den hohen Riegel kommen?



Jetzt kann Link problemlos in den Schattenpalast.

Die Truhe mit dem Hammer

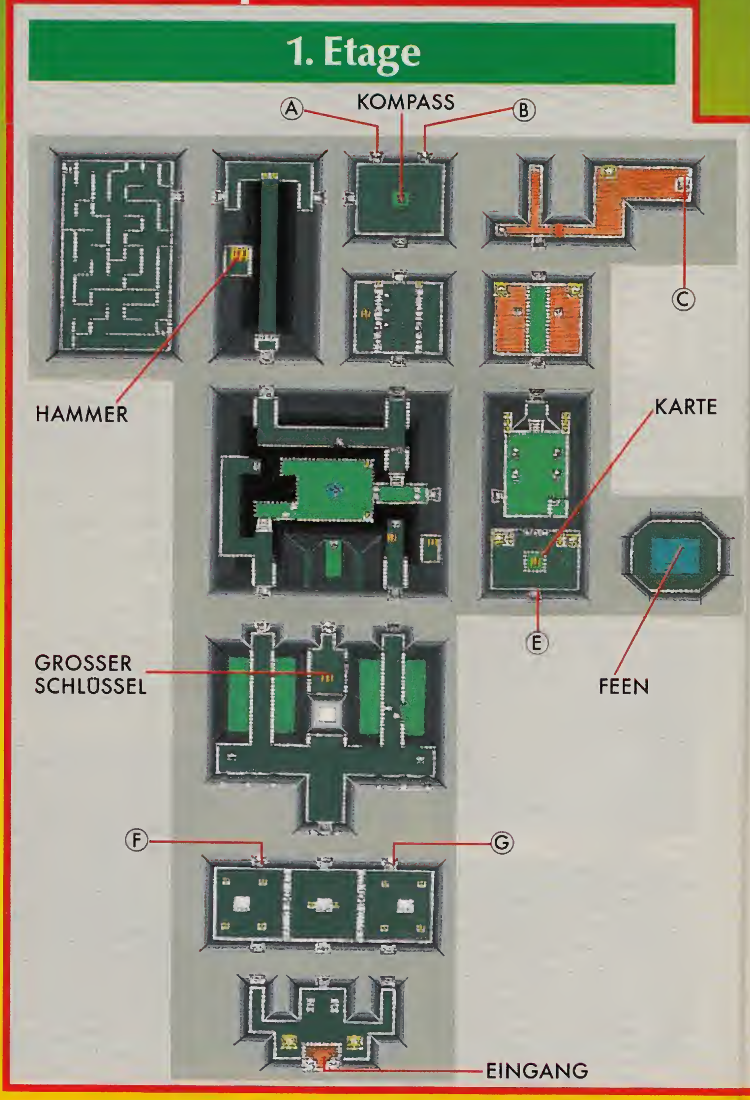
Auf der linken Seite des langen Ganges im ersten Stockwerk des Schattenpalastes kann Link eine große Schatztruhe sehen. Er weiß zwar, daß er einen speziellen Schlüssel braucht, um die Truhe zu öffnen, er weiß aber nicht, wie er an die Truhe kommt, wenn er den großen Schlüssel hat. Die Mauern des dunklen Raumes im nordwestlichen Flügel des Gebäudes sind rissig! Hier sollte Link eine Bombe legen.



Zufällig entdeckt Link an der rechten Wand der großen Dunkelkammer einige Risse. Wie geschaffen, für eine Bombe.

Manche Kreaturen kann Link mit dem Hammer kurze Zeit betäuben.

Im Inneren des Schattenpalastes



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Das Rätsel des Türschalters

Nachdem Link alle Krüge aus dem Weg geschafft hat, entdeckt er den Türschalter, auf den er sich stellen muß, damit sich die Tür öffnet. Dummerweise schließt sich die Tür jedoch sofort wieder, sobald Link den Schalter verläßt. Da kommt Link eine Idee! Man müßte einfach eine der vier Ritterstatuen auf den Schalter schieben können, damit die Tür geöffnet bleibt. Tatsächlich läßt sich eine der Figuren auch bewegen. Diesen Trick sollte sich Link gut merken, da er ihn im weiteren Verlauf der Suche noch öfter gebrauchen wird.

Hinter dem Auge befindet sich ein versteckter Schalter.

1. Kellergeschoß

HELMOSAURUS REX

A B C

TELEPORTER

D TELEPORTER E

TELEPATHIE-STEIN

TELE-PORTER

F G

TELEPORTER

Das Auge des Zyklopen

Am Ende des Ganges trifft Link auf eine große Zyklopen-Figur. Eine innere Stimme verrät dem geübten Helden, daß das hier noch nicht das Ende sein kann. An der Bodenmarkierung kann Link sehen, daß es rechts noch weiter geht. Aber wie? – Des Rätsels Lösung ist ein gezielter Schuß mit einem Pfeil auf das Auge des Zyklopen.

Helmosaurus Rex

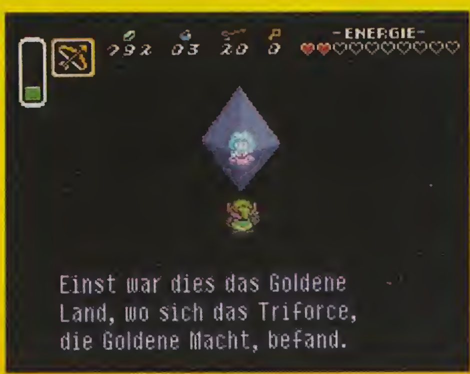
Ganon hat mit Hilfe Agahnims alle Prinzessinen in Kristalle verwandelt und an sieben Orten in der Schattenwelt versteckt. Um die Sache noch schwieriger zu machen, läßt er sämtliche Kristalle von grauenvollen Monstern bewachen, an denen so leicht niemand vorbeikommen kann. Außer Link, denn er besitzt die Geheimwaffe gegen das Monster im Schattenpalast – Helmosaurus Rex. Zunächst muß die Maske des Ungeheuers mit dem Hammer oder einigen Bomben zerstört werden. Ist die Maske zerstört, kann Link auf Helmosaurus' Stirn einen grünen Punkt erkennen. Ein paar Pfeile auf diesen grünen Punkt sollten dem Monster den Rest geben. Für mutige junge Helden ein durchaus lösbares Problem.

Mit Bomben läßt sich Helmosaurus' Helm sehr gut zerstören.

Jetzt ein paar Pfeile auf den grünen Punkt.

Die Befreiung des ersten Mädchens

Kaum hat Link Helmosaurus besiegt, fällt ein funkelnder Kristall auf ihn herunter. Wo kommt er her? Und – wer hat ihn geworfen? Fragen über Fragen, auf die es keine Antwort gibt. Plötzlich beginnt sich der Kristall zu verändern. Link kann im Inneren ein Mädchen erkennen, daß jetzt zu ihm spricht. – Die erste junge Frau ist befreit!



Wasserspiele im Sumpfpalast

Das Zwei-Welten-Prinzip

Die Schattenwelt hat bemerkenswert viel Ähnlichkeit mit Hyrule, der Lichtwelt. Und was man in der einen Welt verändert, hat auch für die andere Konsequenzen. Dieses Prinzip nennen wir das Zwei-Welten-Prinzip. Um sich im Sumpfpalast der Schattenwelt schwimmend fortbewegen zu können, muß Link zuvor in der Lichtwelt den Staumdamm geöffnet haben. Das ist der einzige Weg!

Hier kommt Link nicht nach oben an die Leiter, solange er nicht vorher den Staudamm in der Lichtwelt geöffnet hat.

Jetzt kann Link durch die Gänge des Sumpfpalastes schwimmen.

Im Inneren des Sumpfpalastes

1. Etage

D
TELEPATHIE-STEIN
A
B
C
EINGANG

2. KELLER-GESCHOSS

E
F
G
H

KELLERGESCHOSS

ARRGHUS
E
F
G
H
B
A
GROSSER SCHLÜSSEL
KARTE
D
C
KOMPASS
ENTERHAKEN

Der Gebrauch des Enterhakens

In der großen Schatztruhe des Sumpfpalastes findet Link einen Enterhaken. Nach anfänglichen Zweifeln, ob er den Enterhaken nun behalten, oder lieber gleich wegwerfen und schnell vergessen soll, entscheidet sich Link dafür, den Gegenstand zu behalten. Ein weiser Entschluß, da sich der Enterhaken im weiteren Verlauf des Abenteuers noch als sehr nützlich erweisen wird. Zum einen, weil man sich damit über Abgründe ziehen kann, zum anderen, weil der Enterhaken auch als Waffe zu gebrauchen ist. Gerade im Sumpfpalast braucht Link ein solches Werkzeug dringend.

Manche Kreaturen erstarren bei Berührung mit dem Enterhaken vor Schreck zu Eis.

Auf das rechte Plateau kommt Link nur mit dem Enterhaken.

Der Oktopus Arrghus

Der feige Oktopus Arrghus versteckt sich unter einer Traube kleiner Arrgi. Er hat auch allen Grund dazu, denn er hält den zweiten Kristall mit der Prinzessin versteckt. Plötzlich befindet sich Link inmitten von Arrghus' Pool, der sofort zum Angriff übergeht. In der Not benutzt Link den Enterhaken, den er gerade in der Hand hält, und schnappt sich einen der Arrgi. Mit dem Schwert zerstört er den Mini-Arrghus und schnappt sich auf die gleiche Weise den nächsten. Zum Schluß bleibt nur noch Arrghus, den Link jetzt mit dem geschwungenen Master-Schwert bekämpft. Link ist eben nicht nur mutig und stark, sondern setzt im richtigen Moment auch Köpfchen ein.

Zwölf Arrgi sind zwölf zuviel. Link schnappt sich alle mit dem Enterhaken.

Jetzt sind Arrghus' Minuten gezählt. Dank Link!

Die Befreiung des zweiten Mädchens

Arrghus ist besiegt und Link erhält einen weiteren Herzcontainer. Darüberhinaus fällt ihm ein zweites Mal ein geheimnisvoller Kristall in die Hände. Der Kristall beginnt größer zu werden. Immer größer... Und wieder kann Link das Mädchen erkennen, das Im Kristall gefangen ist. Sie ist wunderschön, wie eine Prinzessin. Ihre lieblichen Worte erreichen sein Gehör und schließlich auch sein Herz. Noch fünf Mädchen sind zu retten, die Reise muß weitergehen.

Bei 3 öffnet Ihr die Augen. Ihr seid jetzt wach!

Tja, wenn Ihr wissen wollt, wie es weitergeht, müßt Ihr noch ein paar Wochen warten. Oder, und das ist noch viel besser, Ihr spielt alleine weiter. – Übrigens gibt es bald auch den „The Legend Of Zelda – A Link To The Past – Spieleberater", der Euch mit Tips und Tricks für das aufregendste Adventure aller Zeiten versorgt. – Möge der Weg des Helden zum Triforce führen..!

Dichter Nebel versperrt die Sicht im Skelettwald.

Sie ist wieder da! Die magische Hand aus THE LEGEND OF ZELDA (NES).

SUPER

Ein Männlein steht im Walde...

Mario, der abgefahrene Italo-Freak hat es geschafft: Er hat den Vanille Dom hinter sich gelassen, die Zwillingsbrücken überquert und befindet sich nun im Wald der Illusionen, wo so manche Kröte auf ihn lauert. (mm)

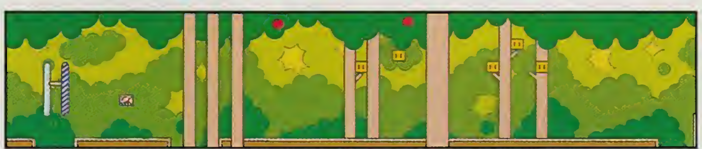
Wald der Illusionen 1

Bereits im ersten Abschnitt des Waldes geht es rund, überall lauern Gefahren. Versucht, mit Eurem Kumpel Yoshi durch den Wald zu traben.

Zorni, der Amokläufer

Als erster Gegner erwartet Euch Zorni, ein eigentlich ganz sympathischer Geselle, der jedoch schnell in die Luft geht, dann nämlich, wenn er berührt wird. Aus dem Weg gehen!

Etwas völlig Neues . . .



. . . ist ein Unverwundbarkeitsstern natürlich nicht, dennoch solltet Ihr Euch diesen nicht entgehen lassen, denn hinter einigen Gegnern verbergen sich 1-Up's. Also, schnappt Euch den Stern und rennt die Gegner übern Haufen.

Etwas völlig Neues . . .

. . . hingegen ist Ballon-Mario. Schnappt sich Mario den Ballon im Block, fliegt er wie ein junger Gott und zwar zum Schlüsselloch. Dieses eröffnet den Zugang zum Spukhaus der Wälder, drinnen wird es Mario gleich kälter.

MARIO WORLD™

Zwei Freaks, ein Dino und der Wald der Illusionen

Dies ist der Wald der Illusionen, der von Roy Koopa beherrscht wird. Mehr als die Hälfte der Stages haben versteckte Ausgänge, die nicht ganz einfach zu finden sind.

1. Wald der Illusionen 1
2. Wald der Illusionen 2
3. Blauer Schalter Palast
4. Wald der Illusionen 3
5. Wald Spukhaus
6. Wald der Illusionen 4
7. Wald Geheimnis
8. Wald Schloß
9. Star Road
10. Roys Festung

Wald der Illusionen 2

Dieser zweite Abschnitt des Waldes ist eine Unterwasserhöhle. Hier findet Ihr die einzige durchlässige Mauer: Der Zugang zum Blauen Schalter Palast.

Die Kugelfischzone

Euer erstes Hindernis in der Unterwasserhöhle sind die Kugelfische, die ihre Stacheln nur zu gerne nach Euch ausstrecken würden. Sie sind jedoch leicht zu umgehen.

Laßt Euch nicht täuschen!

Im Wald der Illusionen solltet Ihr nicht alles glauben, was Ihr seht. Diese Wand zum Bleistift kann ganz normal passiert werden. Dahinter findet Ihr den Schlüssel zum Blauen Schalter Palast.

Der Blaue Schalter Palast

Glückwunsch! Ihr habt es geschafft, Ihr habt den Blauen Schalter Palast erreicht. Jetzt könnt Ihr alle blau-gestrichelten Felder mit Blöcken ausfüllen.

1-Up gefällig?

Um beide Münzenreihen und somit ein Extraleben (bei 100 Münzen) kassieren zu können, solltet Ihr beide P-Blöcke an das rechte Ende des Raumes tragen. Bevor Ihr die Blöcke auslöst, müßt Ihr die beiden Münzen ganz rechts einsammeln.

Bringt was durchs Ziel und Ihr erhaltet viel!

Das Zieltor hat bei Super Mario World mehrere Bedeutungen. Zum einen bekommt man durch das Durchbrechen des Zielbandes Sterne gutgeschrieben, die, wenn sich die Anzahl auf 100 beläuft, das Tor für ein Bonus-Spiel öffnen. Zum anderen ist es möglich, Gegenstände wie einen P-Block oder einen Mini-Yoshi ins Ziel zu tragen, die sich dann, beim Einlauf, in einen Pilz oder eine Feuerblume verwandeln.

Wald der Illusionen 3

Im dritten Abschnitt des Waldes kommen die Gegner Euch in Seifenblasen entgegengeschwebt. Auch hier ist es sinnvoll, auf „Yoshi" zu reiten.

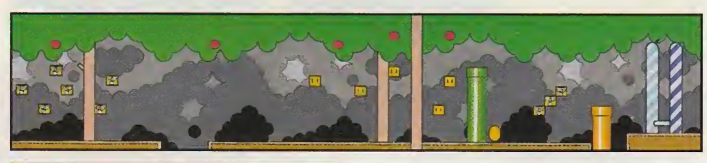
Bis die Blase platzt...

In den Blasen verbergen sich nicht nur gegnerische Elemente, sondern auch Pilze. Vorsichtig, damit Ihr nicht mit ihnen platzt.

Auf den Kopf! Springt ihm auf den Kopf!

In dieser Stufe wartet ein alter Bekannter auf Euch, Chuck, der Football Hooligan. Einige gezielte Schläge auf den Hinterkopf wirken jedoch auch hier Wunder. Mit Köpfchen geht alles besser...

Bohrmaschinen-Mario

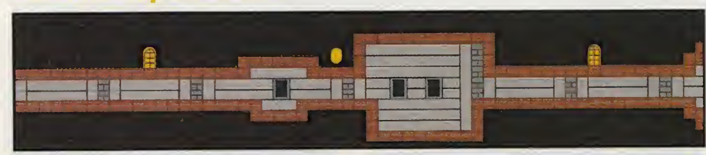


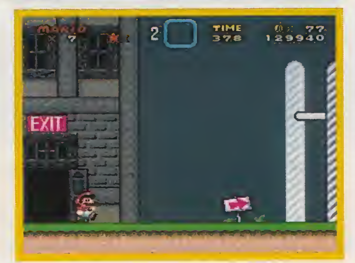
Bevor Ihr Euch von der schleimigen Röhre einsaugen laßt, solltet Ihr Euch vergewissern, daß Ihr groß seid, denn sonst könnt Ihr den Drehsprung nicht einsetzen, den Ihr braucht, um an den Schlüssel zu kommen. Der Rest ist einfach, Mario muß nur noch aufschließen.

Das Spukhaus im Walde

Auch in diesem Spukhaus lauern wieder Tonnen von Geistern auf unseren kleinen Helden. Zwei Türen befinden sich über dem Gang, in dem Ihr Euch befindet.

Was nun, Mario?





Tja, Mario, nun mußt Du Dich entscheiden, entweder Du nimmst die rechte Tür und oder Du glaubst, daß sich die linke lohnt, denn hier erwartet Dich ein 3-Up-Mond.

Die unsichtbare Tür

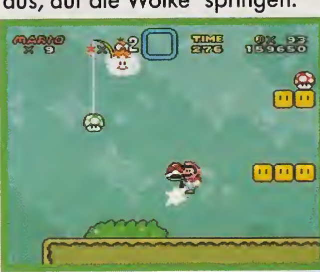
Wie kommt Mario in den Gang in dem die beiden Türen sind, die zum Ausgang führen? Nun, ganz einfach, er muß den P-Block bis ans rechte Ende des Raums tragen und dort auf ihn springen. Für kurze Zeit wird eine Tür sichtbar, die ihn in ans Ziel bringt.

Wald der Illusionen 4

Hier, im vierten Abschnitt des Waldes, erwarten Euch die Lakitus. Gleich zu Beginn der Stufe lockt Euch einer dieser Kerle mit einem 1-Up-Pilz, laßt Euch nicht hereinlegen.

Schnappt Euch den Typen!

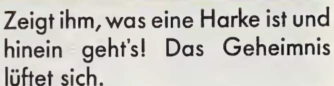
„Wer sich wehrt, lebt nie verkehrt!" Nach diesem Motto sollte auch Mario handeln, wenn es um Lakitu geht. Knallt ihm von unten einen Panzer gegen die Birne und er fliegt aus seiner Wolke. Dann könnt Ihr, von den Blöcken aus, auf die Wolke springen.

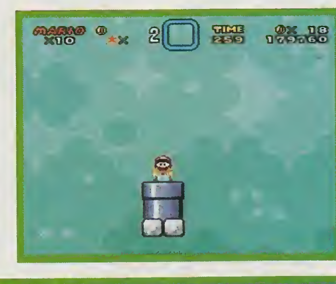


Der Flug zur Röhre

In dieser Röhre verbirgt sich der Schlüssel zum Wald Geheimnis. Die Röhre ist jedoch nur mit Cape zu erreichen und wird von einem der üblen Gesellen bewacht.

Zeigt ihm, was eine Harke ist und hinein geht's! Das Geheimnis lüftet sich.





Wald Geheimnis

Münzen, Münzen, Münzen. In diesem Level geht es um Münzen. Hier gibt es viele Münzen einzusammeln. Hütet Euch vor den Koopas, denn die bewachen die Münzen.

Hier gibt es Münzen

Habt Ihr einen Yoshi blau und klein, könnt Ihr durch das Level fliegen, ach wie fein. Auch ein Cape tut Wunder hier, damit könnt Ihr fliegen über das Revier. Habt Ihr keins von beiden tut's mir leid, springen müßt Ihr von Stein zu Stein.

Das ist cool: 4 Extra-Leben

Hier könnt Ihr Euch auf einen Schlag VIER Extraleben verdienen. Achtet darauf, daß am Zieltor beide Plattformen im Bild sind, überquert dann das Zieltor, aber berührt das Band nicht. Auf diese Weise erhaltet Ihr den begehrten 4-Up.

Wald Schloß

Das Wald Schloß ist eine der schwersten Stufen im ganzen Spiel. Riesige Kreissägenblätter und herunterkommende Pfeiler hindern Euch am Vorankommen.

Mario in Scheiben?

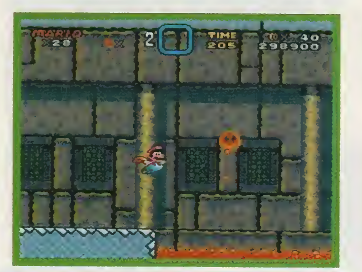
Die herunterkommenden Säulen stellen in dieser Stufe ein ganz besonderes Problem dar. Nachdem Ihr die erste passiert habt, solltet Ihr nach rechts laufen, dann kommen alle nachfolgenden Säulen hinter Euch herunter und Ihr könnt Euch auf die Kreissägenblätter konzentrieren.

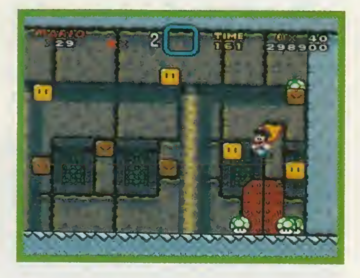
Ein weiterer mieser Trick

Sicher hat Euch diese Stelle schon einige Eurer letzten Nerven gekostet. Auch hier gibt es einen Trick, Ihr könnt die Sägen einfach wegscrollen, indem Ihr im richtigen Moment, wenn die Säge gerade aus dem Bild verschwindet, den L- beziehungsweise den R-Knopf drückt.

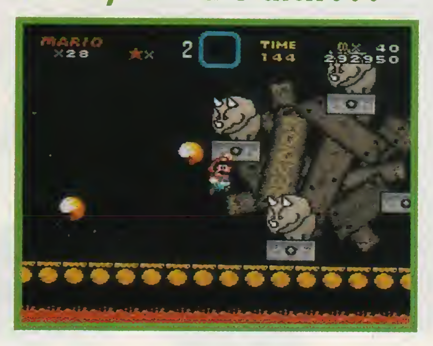
Und noch mehr 1-Up's

Wenn Ihr ein Cape habt, solltet Ihr einen langen Anlauf nehmen und den Lava Fluß am Ende des Raumes überfliegen. Kommt Ihr heil an, findet Ihr neun Blöcke, mit 1-Up-Pilzen.





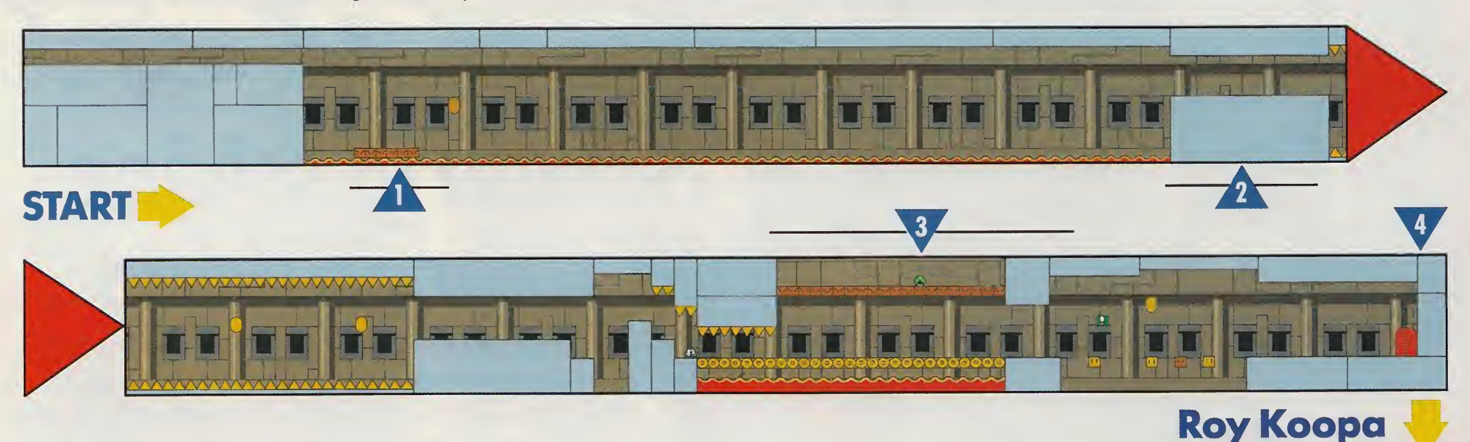
Mann, sind die dick ...



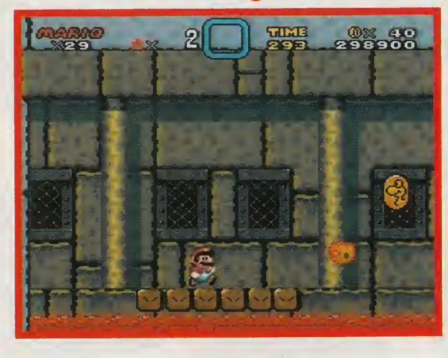
Am Ende des Schlosses erwartet Euch erneut Reznor, die Rhino-Kollekte. Auch hier solltet Ihr nach dem altbewährten Muster vorgehen: Knallt einem der Rhinos eine vor den Latz und stellt Euch dann auf seinen Platz. Nun ist es nicht mehr schwer, stürzt die anderen in das Lava-Meer.

Roy's Festung

Am Ende des Waldes der Illusionen wartet Roy Koopa in seinem Schloß auf den mutigen Klempner. Sich schlangenartig bewegende Blöcke bringen Mario hier ans Ziel. Beobachtet den Block genau.



1 Eine Schlange aus Blöcken



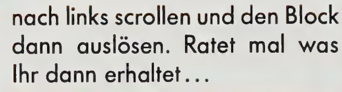
In den ersten beiden Räumen der Festung gibt es keine Wege, keine Plattformen, keine Wolken und auch kein Floß, das Mario weiterbringen könnte, aber einige Blöcke, die sich schlangenartig vorwärts bewegen. Diese bringen Mario ans Ziel, doch Vorsicht.

2 Pfeile von oben, kein Grund zum Toben.

Euer nächstes Hindernis sind die Pfeile, die von der Decke fallen, sobald sie ins Bild kommen. Ihr könnt sie austricksen, indem Ihr mit der R-Taste nach rechts scrollt, sodaß die Pfeile schon herunterfallen, bevor Mario unter ihnen ist.

3 Das P-Block Manöver

An dieser Stelle solltet Ihr Euch den P-Block schnappen, ihn hinter die zweite Steinstatue stellen, nach links scrollen und den Block dann auslösen. Ratet mal was Ihr dann erhaltet...



4 Hallo, ich bin Roy!

Roy ist total verdreht. Er läuft die Wände hoch und fällt dann von der Decke. Mario kann ihn mit drei gezielten Treffern ausschalten. Ein paar Schläge auf den Hinterkopf haben schließlich noch niemandem geschadet...

The Addams Family™

Schaurig schöne Horror Nächte...

...werdet Ihr mit diesem Spiel erleben. Ihr seid eingeladen, eine düstere Vollmondnacht im Hause Addams zu verbringen und Gomez bei der Suche nach seiner plötzlich verschwundenen Familie zu helfen ... traut Ihr Euch? (mm)

Horror

Gomez war nur kurz auf dem Friedhof gewesen und hatte die Ratten gefüttert. Als er wiederkam, war seine Familie verschwunden, spurlos. Zu dumm nur, daß das Haus so groß ist, Gomez weiß gar nicht, wo er anfangen soll zu suchen...

Ausrüstung

Von Ordnung hielt die Addams Family noch nie sehr viel. Zum Glück, denn überall im Haus finden sich nun nützliche Gegenstände, die Gomez bei seiner Rettungsaktion behilflich sein können.

Herzen

Sie füllen einen leeren Herzcontainer von Gomez wieder auf.

Geld

25 Geld-Symbole füllen Gomez einen leeren Herzcontainer wieder auf. Sammelt er 100 Symbole, erhält er ein Extraleben.

Turnschuhe

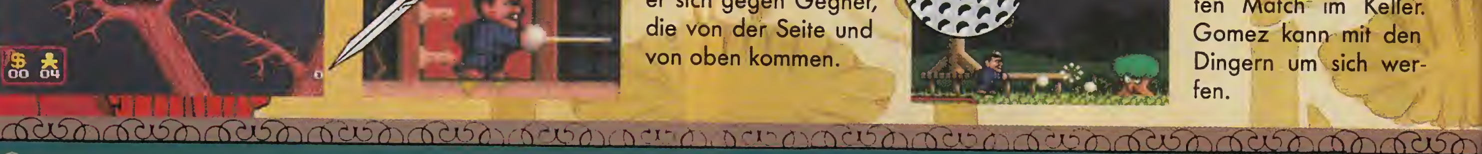
... diese alten, vergammelten Schuhe lassen Gomez schneller laufen und weiter springen.

Säbel

Mit dem Säbel wehrt er sich gegen Gegner, die von der Seite und von oben kommen.

Golf Ball

Ein Golf Ball vom letzten Match im Keller. Gomez kann mit den Dingern um sich werfen.



Gomez

Der Herr im Hause. Er fechtet gerne und züchtet Ratten auf dem Friedhof.

Mortitia

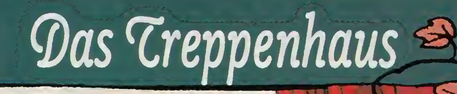
Die Gattin von Gomez. Ihre Lieblingstiere sind Spinnen aller Art ... mit schön viel Pelz.

Pugsley

Er interessiert sich für Chemie, insbesondere für die Zusammensetzung von giftigen Mixturen.

Wednesday

Die Tochter der Familie. Sie mag am liebsten Katzen ... die richtig fiese, gefährliche Sorte.

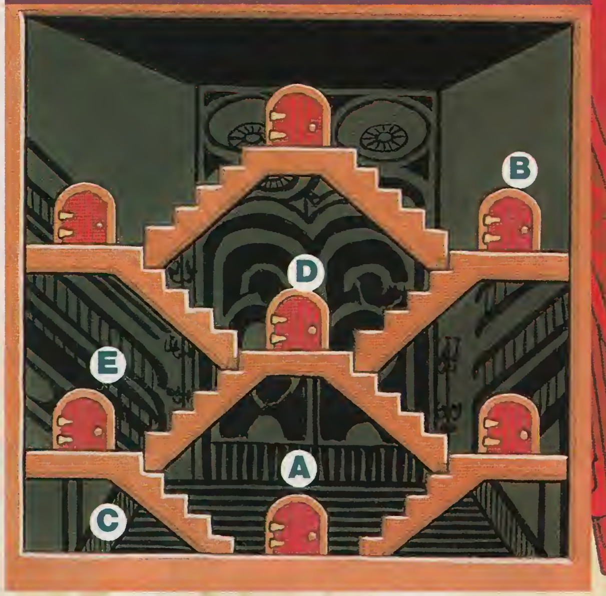


Das Treppenhaus

Die Suche von Gomez beginnt im Treppenhaus. Von hier aus erreicht er alle Bereiche des Anwesens. Die Hand, die auch fast in jedem Abschnitt zu finden ist, gibt ihm nützliche Tips. Viel Glück, Gomez!

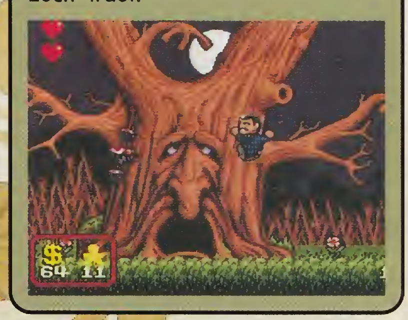
A Vor dem Haus

Bereits vor dem Haus gehen merkwürdige Dinge vor sich. Geister schweben durch die Luft und die Büsche leben. Gomez sollte hier alles genau untersuchen, auch die Kamine auf dem Dach.



E Der alte Baum

Auf dem Wipfel dieses alten Baumes nistet ein gar streitsüchtiger Vogel. Schaut ihn Euch an ... wenn Ihr Euch traut.



B Die Küche

Auch hier entwickeln einige Dinge ein merkwürdiges Eigenleben ...

D Das Musikzimmer

In diesem Zimmer versammeln sich alle geretteten Familienmitglieder und lauschen den Klängen des Klaviers.

C Die Geheimtür

Psst, nicht weitersagen, an dieser Stelle des Treppenhauses befindet sich eine Geheimtür, die in mehrere Bonusräume führt. Hier könnt Ihr Gegenstände und Extraleben sammeln.

Onkel Fester

Er ist Totengräber und hat schon ziemlich viele ausgegraben ... ein Hobby muß man ja haben.

Granny

Die Großmutter. Ihre Plätzchenrezepte sind ein (Alp-)Traum. Zutaten: Käfer, Eidechsen ...

Butler Lurch

Der zwei Meter große Butler ist ein guter Bekannter von Dr. Frankenstein.

Eiskaltes Händchen

... ist fast überall zu finden und gibt Gomez Tips, die ihm bei seiner Suche helfen werden.

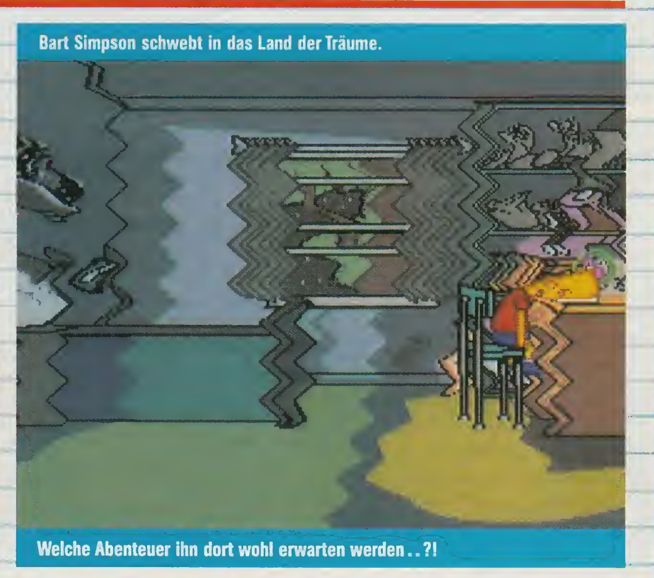
THE SIMPSONS™

BART'S NIGHTMARE

Bart Simpsons phantastische Traumreise

Verdammt uncool, Mann! Diese alte Hexe von Lehrerin hat unserem Freund Bart doch tatsächlich eine hammerharte Strafarbeit aufgebrummt. Und das nur, weil er der blöden Ziege, die eine Reihe vor ihm sitzt, während des Unterrichts die Zöpfe abgeschnitten hat. Ein plötzlicher hochkommender Urtrieb, für den Bart Simpson natürlich nichts kann. – Jetzt ist es schon Nacht und Bart büffelt immer noch an den Sonderaufgaben. Da übermannt ihn plötzlich die Müdigkeit, der gute alte Schlaf tritt ein. Doch halt – plötzlich befindet sich Bart inmitten eines wahnsinnig aufregenden Alptraums, in dem es echt wild zugeht. (cm)

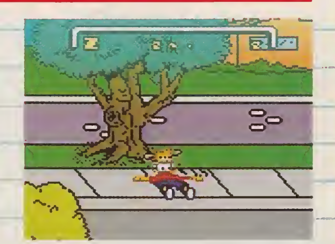
Bart Simpson schwebt in das Land der Träume.

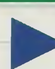


Welche Abenteuer ihn dort wohl erwarten werden..?!

In der Traumwelt ist es sehr windig

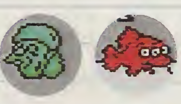
Barts Alptraum beginnt in seinem Zimmer an der gleichen Stelle, an der er eingepennt ist. Das Fenster ist geöffnet und ein plötzlicher Windstoß erfaßt seine Hausaufgaben und schleudert sie aus dem Fenster. Wie furchtbar! Bart muß sofort hinterher…, aus dem Fenster…, durch die Luft... „Ich fliege! Ich kann fliegen!!!" Der Flug ist beendet, als Bart auf der unheimlich windigen Traumstraße landet. Was hier so alles durch die Luft weht, Hausaufgaben inklusive … Let's go, Bart!

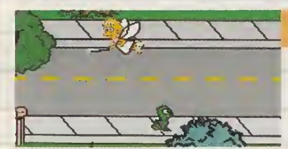




Gefährlich, gefährlich!

Vorsicht! Der ganze Müll, der hier durch die Luft fliegt, ist nicht ungefährlich! Bart könnte nämlich eines seiner Z's verlieren. – Z's, Mann? Was soll denn der Quatsch? – Ein ‚Z' entspricht ungefähr einer Einheit Schlaf. Und sind alle Z's aufgebraucht, ist der Schlaf (und leider auch der Traum) zu Ende. Z's sind also wirklich cool.



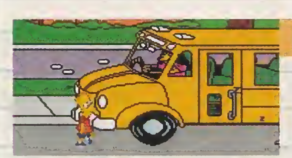


Böse Feen

Yeah, das ist doch Lisa! Als Fee kann sie ihren Bruder in einen dummen Laubfrosch verwandeln.

Musiknoten

Kommen aus Lisas Saxophon. Berührt Bart eine der Note, macht er sofort den „Moonwalk".

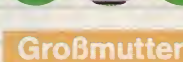


Schulbus

Der Schulbusfahrer war früher Dampfwalzenfahrer und am liebsten macht er Barts platt.

Der Sturm geht weiter

Nicht nur nutzloses Zeugs liegt hier auf der Straße, der Wind trägt Bart manchmal auch sinnvolle Dinge vor die Füße. Manche Gegenstände verändern sich auch, wenn Bart über sie springt. Außerdem helfen der Schuldirektor und die Großmutter.



Großmutter

Oma verteilt eklige Schmatzer, die Bart vom Froschdasein befreien.

Schuldirektor

Er steckt Bart in einen Anzug mit Krawatte. Jetzt ist er unverwundbar.

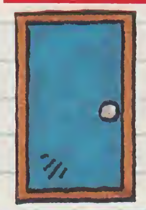
Da! Ein Blatt aus dem Schulheft.

Wenn Bart auf der Traumstraße eines seiner Blätter aus dem Schulheft findet, muß er dieses natürlich sofort sicherstellen. Das tut er, indem er auf das Blatt springt und anschließend eine abenteuerliche Aufgabe besteht. Auf jedem Blatt befinden sich zwei Türen, stellvertretend für zwei Levels im Spiel. Geht Bart durch eine der Türen, verwandelt er sich und träumt ab sofort einen anderen Traum.

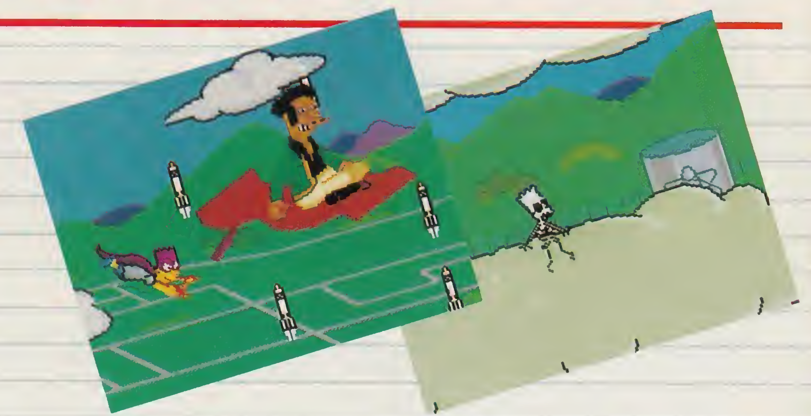
Jetzt muß Bart auf das Blatt springen.

Durch welche Tür soll er zuerst gehen?

Aufgabe 1: Do The Bartman



Blaue Tür – Auf dem Blatt, das Bart auf der Traumstraße gefunden hat, sind zwei farbige Türen eingezeichnet. Entscheidet sich Bart für die blaue Tür (sofern vorhanden), verwandelt er sich unmittelbar in Bartman, den Superhelden. Mit dem Bart-Cape und der Bart-Steinschleuder ist er nun gut gerüstet, um seine Hausaufgaben aus den Klauen des gemeinen Smithers zu retten.

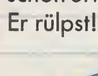


Zwillingsballon

Zuerst muß Bart Simpson an Sherri und Terri vorbei, die ihn vom Fesselballon aus mit Luftminen bewerfen.

Monty Burns Elephant

Zwei bescheuerte Freunde. Monty Burns und sein Lieblingselephant Dummbo (mit zwei „m"). Dummbos Magen ist schon etwas altersschwach.
Er rülpst!



Der Rote Baron

Barts Erzfeind Smithers ist ein Flugzeugnarr und der härteste Gegner, dem unser Freund im Himmel begegnet. Hat er ihn besiegt, bekommt er eines seiner Blätter zurück.

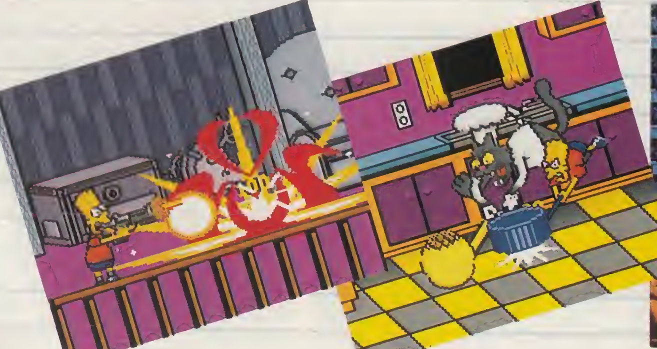
Noch mehr Hausaufgaben

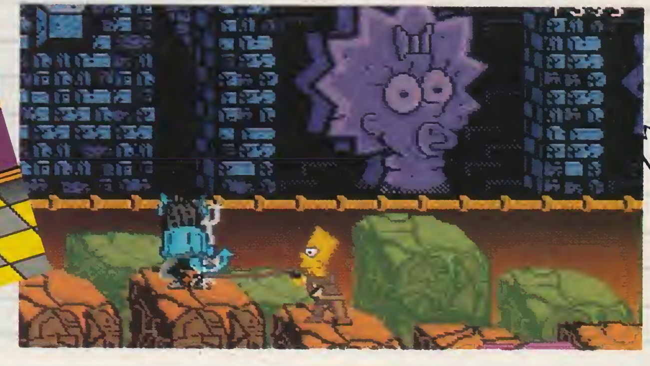
Itchy & Scratchy

Gelbe Tür – Sie gehören in den USA zu den ältesten Zeichentrickfiguren, sind kultiger als Tom & Jerry und die größte Gefahr, der Bart Simpson in seinem bizarren Alptraum begegnet.

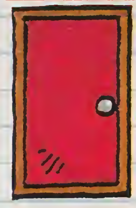
Maggies Todestempel

Braune Tür – In diesem Traum verwandelt sich Bart Simpson in den legendären Held mit der Peitsche: „Indiana Bart und der Tempel der Maggie".

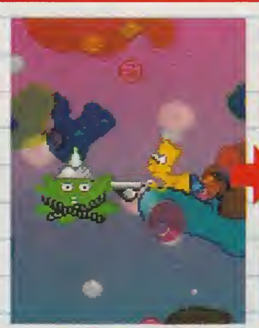




Aufgabe 2: Barts intravenöses Aha-Erlebnis



Rosa Tür – Die Wissenschaft versucht schon seit Jahren, dem Geheimnis der Viren auf die Spur zu kommen. Bart Simpson dagegen kennt es bereits. Unliebsame Viren bekämpft man nicht mit Helferzellen, sondern neuerdings mit Luftpumpen. Geht Bart durch die Rosa Tür, befindet er sich augenblicklich in seinem eigenen Blutkreislauf, wo er auch auf seinen alten Freund Smilin' Joe Fission trifft.



Könnt Ihr die Viren zum Platzen bringen?

Bomben-Virus

Ein gefährlicher Virus, der, wenn er explodiert, giftige Zellflüssigkeit absondert. Haltet Euch nicht in seiner Nähe auf, oder pumpt ihn auf, bis er platzt.

Spike-Virus

Ungesund ist der Spike-Virus erst dann, wenn Bart ihn berührt. Versucht ihn aus diesem Grund zu umschwimmen und pumpt ihn bei günstiger Position auf.

Smilin' Joe Fission

Schnappt Euch mehrmals die Smilin' Joe Fission-Figur, damit sich die Zelle am oberen Bildschirmrand auflöst und Eure Sonderaufgabe wieder freigibt.

Bartzilla in Tokyo

Grüne Tür – Ein weiterer Alptraum führt Bart Simpson nach Tokyo, wo Homer Kong auf einem Wolkenkratzer hockt und Hubschrauber zermalmt. Als Bartzilla muß Bart die Millionenstadt retten.

Ballon Crash Race

Hey, Battle Crash Racer! Hier wartet das ultimative Fun Race auf Euch. Wählt Euren Star, steigt ein und macht Jagd auf Eure Gegner, denn . . . es darf gerammt werden! (mm)

Power Items

ROTER PANZER

Die roten Panzer haben eine Art Radar eingebaut. Wenn Du sie wirfst, steuern sie direkt auf den Gegner zu und zerstören einen seiner Ballons.

GRÜNER PANZER

Diese Panzer sind ähnlich wie die roten, haben jedoch keinen Radar. Vorsicht, denn sie prallen von den Banden ab und können Euch selbst gefährlich werden.

STERN

Der Stern macht Euch für kurze Zeit unverbeulbar, außerdem nimmt Eure Geschwindigkeit zu, was es möglich macht, andere Fahrer zu überholen.

GEIST

Mit dem Geist bekommt Ihr das gegnerische Power Item und Ihr werdet für eine Weile unsichtbar.

Auf in die Ballon-Schlacht

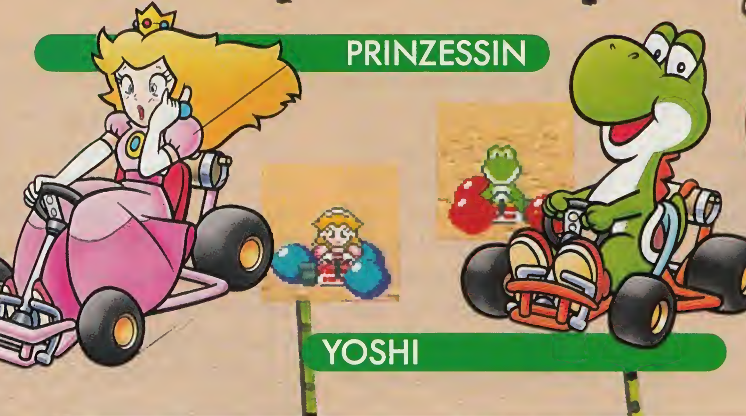
Im Battle-Modus spielen zwei Spieler gegeneinander. An jedem Kart sind drei Ballons befestigt, die es gilt zu zerstören. Der, der als erster alle Ballons des Gegners zerstört hat, ist Sieger.

WÄHLT EURE CRASH-ARENA

Vier Schauplätze stehen zur Wahl, der erste Kurs bietet die größte Action, da es hier am wenigsten Hindernisse gibt. Raum für Rempler!

DIE BALLON BATTLE STARS

Hier sind sie, die unbestrittenen Könige der Ballon-Crash Liga. Diese beiden können am besten beschleunigen.



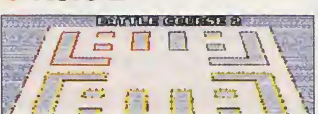
PRINZESSIN

YOSHI

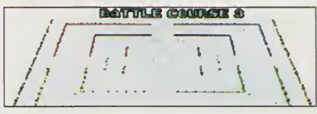
Geheimtip: Achtet auf die Farben!

● **Kurs 1**

● **Kurs 2**



● **Kurs 3**



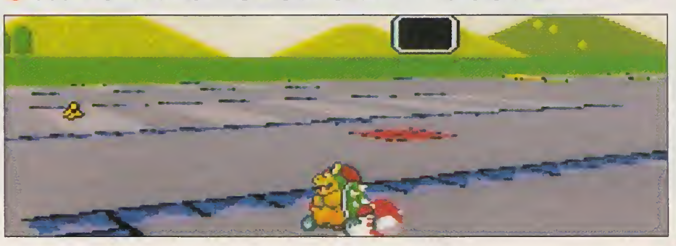
● **Sektionsfarben**

● **Kurs 4**

Im Battle-Modus werdet Ihr Euren Gegner nicht immer im Blickwinkel haben. Ihr könnt jedoch anhand der Farben der Begrenzungsmauern sehen, in welchem Sektor des Kurses er sich aufhält.

● **Koopa Troopa fährt im roten Sektor...**

● **...während Bowser sich im blauen aufhält.**



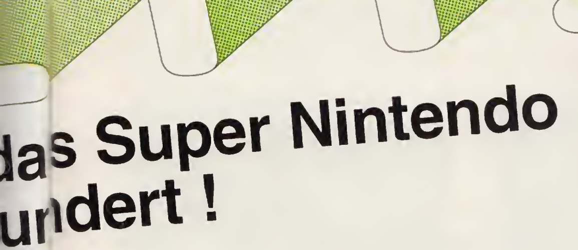
Die Zukunft beginnt heute: der Super FX-Chip . . .

. . . katapultiert das S in das 21. Jahrhunde

(ak) - "FX", das amerikanische Kürzel für "spezielle Effekte" steht für die neue Sensation auf dem Videospiel-Sektor. "FX" ist die Typenbezeichnung eines neuen Chip, der bald in neue Nintendo Spiele eingebaut werden kann und deren Geschwindigkeit sehr stark erhöhen wird. Nachfolgend werden wir versuchen, einen kleinen Einblick in die Welt der Bits & Bytes zu geben, um die Funktionen und die Leistungsfähigkeit des FX-Chips erklären zu können. Voranschicken können wir aber jetzt schon Folgendes: Mit dem FX-Chip werden für unglaublich gehaltene Geschwindigkeitsträume wahr!

Was also macht den FX-Chip so besonders? Jede Videospiel-Konsole ist im Grunde genommen ein Computer, der darauf spezialisiert ist, Spiele zu berechnen. Berechnen heißt in diesem Sinne, daß Computer nicht denken, sondern nur mit Zahlen umgehen können. Wenn man es ganz genau nimmt, kann ein Computer nur addieren und subtrahieren. Alles andere, jede besondere Aktion, muß dem Computer erst beigebracht werden. Der Ansprechpartner hierfür ist die sogenannte CPU (= Central Processor Unit), also der Hauptrechner. Die CPU ist in der Video-Konsole fest installiert, man kann den Hauptrechner also sehen und anfassen. Man nennt darum diese Teile nach dem Englischen auch "Hardware". Im Super Nintendo arbeiten jedoch nicht nur eine CPU, sondern noch andere Assistenten, die Custom-Chips genannt werden. Einer von diesen Chips ist zum Beispiel für Mode 7 zuständig. Man denke nur an die tollen Effekte in Super Mario Kart oder in Super Mario World.

Spiele werden jedoch programmiert, also von vielen Menschen erdacht und dann mittels einer speziellen Programmiersprache dem Rechner erklärt. Diese Programme nennt man Software. Nun gibt es zwei Möglichkeiten, ein Spiel, in dem es auf Geschwindigkeit ankommt, zu beschleunigen. Es muß die Software oder



das Super Nintendo
undert !

Hardware verbessert werden. Für die Software gibt es aber Grenzen: sie kann maximal nur so gut sein, wie es die Hardware zuläßt. Man kann dies mit dem Autofahren vergleichen: der beste Rennfahrer (seine Erfahrung ist die Software) kann aus einem normalen Auto (Hardware) keine Geschwindigkeitsrekorde wie aus einem Rennwagen herausholen. Und nach dem Motto, Gutes kann noch besser werden, hat Nintendo einen tollen Einfall realisiert: der FX-Chip wurde entwickelt um in die Spiele direkt eingebaut werden zu können. Dieser Custom-Chip befähigt das Super Nintendo, dreidimensionale Graphik-Objekte in atemberaubender Geschwindigkeit in der Größe zu verändern und beliebig im Raum zu drehen.

Auf dieser Doppelseite sind ein paar Beispiele abgedruckt. Das Sensationelle daran ist die besondere Geschwindigkeit, mit der es nun möglich ist, zum Beispiel Flugsimulationen in Echtzeit zu berechnen. Berechnung in Echttzeit bedeutet, daß erst im Moment des Spielens das Spielfeld berechnet wird und nicht wie bei anderen Games im Speicher des Moduls schon vorliegt. So ist jede Spielsekunde einmalig.

Das bedeutet für den Spieler eine neue Stufe beeindrukkender Wirklichkeitstreue. Jede Steuerbewegung führt zu einer neuen Perspektive, die nur vom Spieler bestimmt wird. Man glaubt, direkt im Geschehen zu sein. Effekte, die einen schwindelig machen können, müssen nun gemeistert werden. Eine echte Herausforderung, die Videospielen zu einem absolut neuen Erlebnis machen.

Mit dem FX-Chip ist die Zukunft schon programmiert. Viel Spaß!

The Legend of Zelda
A Link to the Past

Die vielen Fragen, die den Club Nintendo-Service schriftlich und telefonisch zu „The Legend of Zelda – A Link to the Past" täglich erreichen, zeigen, daß es nicht ganz einfach ist, Link zu helfen, Hyrule zu befreien. Hier eine Auswahl jener Fragen, die die Spieleprofis von Nintendo am häufigsten beantworten müssen. Diese speziellen Tips und Tricks werden Euch sicher ein ganzes Stück dem Ziel näher bringen. Und wenn nicht, dann schreibt oder ruft an – jede Frage findet beim Club Nintendo auch eine Antwort. Es gibt eben wirklich keinen Grund, an Zelda III zu verzweifeln.

? Wie kommt man am besten gegen die Lanmolas an ?

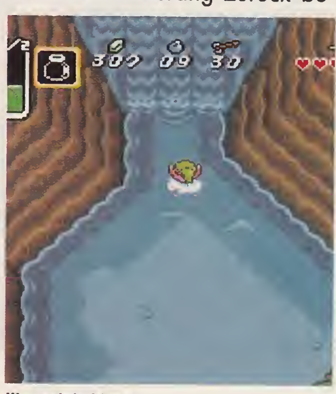
Auf der Suche nach dem zweiten Amulett landet Link im Wüstenpalast. Nachdem Ihr Euch hoffentlich den Trick mit den vier Steintrogfackeln gut eingeprägt habt, steht Ihr dem Endgegner des Palastes gegenüber. Die verwundbare Stelle der Sandwürmer ist ihr Kopf, auf den Ihr mit verschiedenen Waffen zielen könnt. Die beste Wirkung allerdings erzielt Ihr mit dem Eisstab! Damit genügen zwei Treffer pro Kopf. Hoffentlich habt Ihr vorher eine Flasche mit grünem Trank gefüllt, damit Ihr Euch zwischendurch „magisch" erfrischen könnt! Denn der magische Eisstab braucht magische Energie.

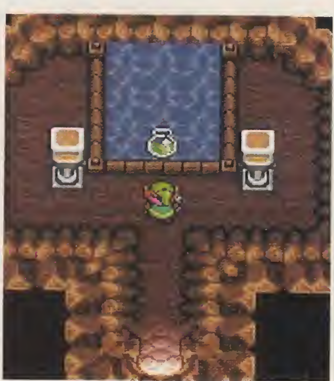
Auch mit kleinem Sicherheitsabstand könnt Ihr noch treffen.

Das ist der wunde Punkt!

? Was hat es mit dem Wasserfall der Wünsche auf sich ?

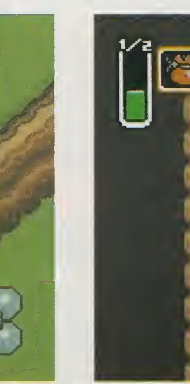
Nachdem Ihr bei Zoras Wasserfall die Flossen eingekauft habt, könnt Ihr ohne Sorgen in jedes Wasser hüpfen. Sehr interessant ist dabei der Wasserfall der Wünsche, den Ihr sofort ansteuern solltet. Werft zuerst Euren Bumerang hinein – Ihr werdet von einer guten Fee einen roten, besseren Bumerang zurück bekommen. Aber das ist noch längst nicht alles! Probiert doch einfach mal Euer Schild aus. Außerdem ist die gute Fee gegenüber Helden, die Rubine sparen wollen, sehr hilfsbereit eingestellt. Denn sie wird Euch kostenlos Eure Flaschen mit dem vielseitigen, grünen Zaubertrank füllen!


Hier geht's hinein.


Ein echter Gewinnn!

? Was kann man mit dem magischen Puder anfangen ?

Was findet die Hexe nur an dem stinkenden Pilz? Solche oder ähnliche Gedanken wird wohl jeder Abenteurer in Hyrule einmal gehabt haben. Doch die hilfreiche Frau erstellt daraus ein magisches Puder, das Ihr Euch nach einiger Zeit bei dem Gehilfen in der Hütte abholen könnt. Doch was nun? „Helden springen in den Brunnen bei dem Schmied". So sieht es einer der Wahrsager in seiner geheimnisvollen Kugel. Sobald Ihr mit dem Hammer den Holzpflock aus dem Weg geräumt habt, heißt es Augen zu und runter. In der Höhle erwartet Euch eine riesige, grüne Statue mit einer roten Kugel in den Händen. Jegliche Attacken oder wütendes Rempeln helfen hier nichts. Aber, wie wäre es denn mit einer kleinen Prise magisches Puder?!



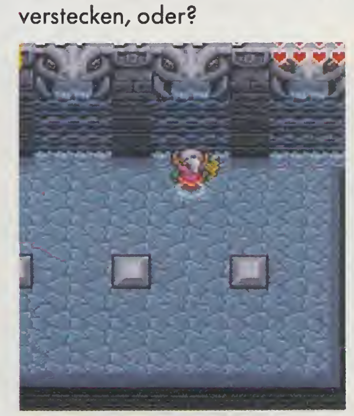
Ab in den Untergrund!

Jetzt zeigt Dir das „1/2" über der Anzeige, daß Du nur noch halb so viel Deiner Magie verlierst.

? Wie kommt man im Sumpfpalast ans Ziel ?

Nachdem Link mit dem großen Schlüssel den Enterhaken ergattert hat, könnt Ihr Euch leicht im Palast verirren. Vielleicht findet Ihr unter Wasser Schatztruhen, die Ihr nicht erreichen könnt, oder Ihr erreicht einen Hebel von der falschen Seite? Dann seid Ihr sicher an einem länglichen Raum mit drei Türen nach oben vorbeigekommen. Dort müßt Ihr die Ritterstatue auf den Schalter im Eck schieben und es öffnen sich – oh Wunder – gleichzeitig zwei Türen! Schaut in die Tür auf der rechten Seite und Ihr landet in einem länglichen Raum mit Wasserfällen und Steinen auf dem Boden. Ein Blick auf die Karte zeigt, daß auf der rechten Seite der Weg weiter geht. Hinter Wasserfällen läßt sich viel verstecken, oder?

Sesam öffne Dich, zwei Türen mit einem Schalter!

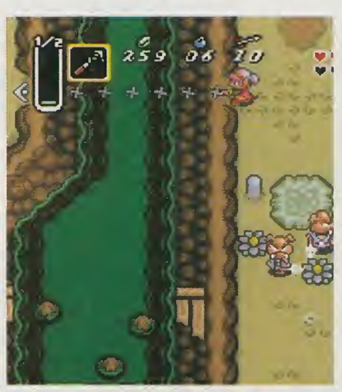


Link ist nicht wasserscheu!

? Wie kommt man zum dritten Schattenwelt-Palast ?

Nachdem Agahnim Euch in die Schattenwelt teleportiert hat, könnt Ihr von dort die ersten beiden Schattenwelt-Paläste erreichen. Um allerdings zum dritten Palast in dem Skelettwald zu kommen, müßt Ihr eigentlich einen weiteren Teleporter finden. Nehmt dazu vom Dorf Kakariko aus den westlichsten Weg in die „Verlorenen Wälder" und wendet Euch an der ersten Abzweigung sofort nach rechts und verlaßt den Wald gleich wieder nach Süden. Hinter der Umzäunung verbirgt der einzelne Stein den Teleporter... Es gibt aber auch noch eine zweite Möglichkeit: Nordöstlich der Pyramide in der Schattenwelt existieren von einer Brücke nur noch klägliche Überreste. Oberhalb des Holzpflocks ist eine kleine Lücke, in der Ihr den Enterhaken benützen müßt!

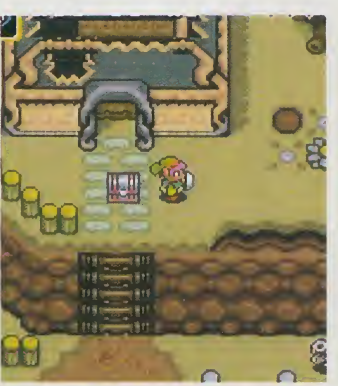
Dort ist der Zugang zum Skelettwald!



Ruck-zuck kommst Du über den Fluß!

? Was tun, wenn einen eine Kiste verfolgt ?

Nachdem Ihr den Partner des fleißigen Schmieds befreit habt, solltet Ihr in der verfallenen Schmiede in der Schattenwelt alle Winkel absuchen. Von dort folgt Euch eine geheimnisvolle Kiste, die nur schwer abzuschütteln ist. Doch trotz aller Bemühungen ist Link nicht in der Lage, die Truhe zu öffnen. Bei seinem guten Gedächtnis erinnert er sich aber an einen komischen Kauz, der früher ein bekannter Dieb war und nicht gestört werden will. Der soll Meister im Schlösser öffnen sein. Sofort eilt Link mit der Kiste im Schlepptau zurück in die Wüste der Lichtwelt. Mit diesem Gepäckstück ist der Mann plötzlich gar nicht mehr so unfreundlich und öffnet sie bereitwillig. Als Belohnung für diese knifflige Aufgabe erhaltet Ihr eine weitere Flasche.



Link kann die Kiste nicht abschütteln, aber auch nicht ohne Hilfe öffnen.

Für einen Meisterdieb eine Kleinigkeit! In der Kiste findet Link eine tolle Belohnung!

SUPER
MARIO KART
TM

TIPS & TRICKS

Super Castlevania (Super Nintendo)

Liebe Nintendofreunde!

Bei Super Castlevania habe ich etwas ganz Tolles entdeckt. Wenn Ihr vor Draculas Schloß steht, macht einen gewagten Sprung ins Leere. Nun lauft nach links gegen die Wand, und Ihr werdet mit Energieherzen und Waffen belohnt werden. Jetzt müßt Ihr wieder nach rechts laufen, und dabei das Steuerkreuz nach oben drücken. Über eine unsichtbare Treppe geht es nach oben. Nun müßt Ihr noch einen großen Sprung machen, und Ihr befindet Euch wieder vor Draculas Schloß und könnt in aller Ruhe gegen den üblen Burschen antreten. Viel Erfolg!

Achim Schmitt
Dudweiler

Mit einem gewagten Sprung geht's weiter.

Nun kannst Du Dracula gelassen ins Antlitz schauen.

Spielerprofil 1

Thomas Thielsch

Durch Zufall zu Nintendo gekommen ist Thomas Thielsch, der sich eigentlich für eine Lehrstelle als EDV-Kaufmann bewerben wollte. Als er jedoch den Job in der Nintendo Spieleberatung angeboten bekam, ließ er sich diese Chance nicht entgehen. Seit Ende 1991 ist der 23jährige nun schon dabei, mit wachsender Begeisterung. Mittlerweile absolvierte er bereits eine zweite, interne Ausbildung in der Korrespondenz und ist nun in der Korrespondenz einer der Experten für ungelöste Fragen zu kniffligen Spielen. Gerade diese besitzen für Thomas auch die größte Faszination,

Fantasy-Adventures wie Zelda III gehören zu den Lieblingsspielen des Nintendo Profi. Neben seiner Spielleidenschaft interessiert er sich für Autos der fünfziger und sechziger Jahre und für Musik aus dem Independent-Bereich.

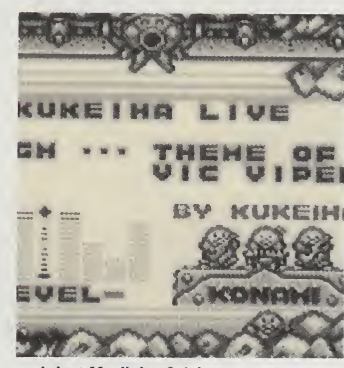
Parodius (Game Boy)

Hallo Game Boy-Fans!

Zunächst möchte ich sagen, daß ich es ganz toll finde, Parodius auch auf dem Game Boy spielen zu können. Mit diesem Superspiel könnt Ihr unter anderem den Game Boy in eine kleine Musikbox verwandeln. Und zwar müßt Ihr folgende Tastenkombination eingeben, bevor das Titelbild erscheint: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. Nun könnt Ihr durch Betätigen des Steuerkreuzes nach oben und unten flotte Sounds auswählen, die Ihr auch im Verlauf des Spiels hören werdet.

Martin Magner
Crailsheim

Dieser Geheimcode...



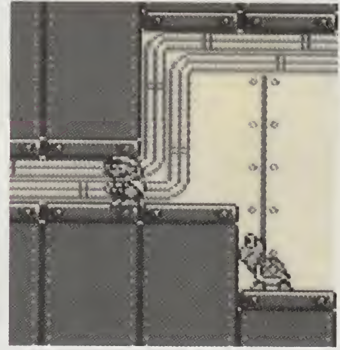
...bringt Musik ins Spiel.

Super Mario Land 2 (Game Boy)

Klein-Mario kommt weiter!

Jetzt hat der Klempner aus Brooklyn auch wieder auf dem Gameboy ein neues Abenteuer zu bestehen. Bestimmt habt Ihr schon festgestellt, daß es bei diesem Spiel auch Abschnitte gibt, die man nur erreichen kann, wenn man geheime Wege entdeckt. Nun, einen davon wollen wir Euch hier verraten: Wenn Ihr beim Koopa-Felsen seid, müßt Ihr im zweiten Abschnitt (rechts neben dem Walfisch) die erste Möglichkeit nutzen, um nach oben zu schwimmen. Springt nach links aus dem kühlen Naß, und Ihr werdet einen ziemlich flachen Gang finden, der weiter nach links führt. Da Super-Mario jedoch hier nicht weiterkommt, ist abspecken angesagt.

Nichts wie raus aus der Pfütze.



Für große Typen verboten!

Spielerprofil 2

Stephan Birkl

Der 8jährige Augsburger bekam vor rund zwei Jahren seinen Game Boy und sofort erfaßte ihn das Tetris-Fieber. (Damit steckte er auch Mutter Hildegard kräftig an!) Mit seinen Freunden traf er sich bald regelmäßig zu spannenden Game Boy-Wettkämpfen und heißen Diskussionen über die besten Tips und Tricks. In Stephans Game Boy-Team ist „Super Mario Land" die unangefochtene Nummer 1. Seit 1990 ist der begeisterte Sportler (Leichtathletik, Schwimmen, Joggen) bereits Mitglied im Club Nintendo. Anfangs mußte ihm seine Mutter noch die Artikel aus der Club-Zeitschrift vorlesen, aber das ist längst Vergangenheit, denn mittlerweile gehört Stephan zu den Besten in seiner Schulklasse. Mutter Hildegard beschreibt ihren Sohn als „ein bißchen lieb und nett, ein bißchen ungehorsam und störrisch, ein bißchen vorlaut und frech, ein bißchen klug und neugierig, ein bißchen sensibel und verletzbar – also ein ganz normales Kind."

Prince of Persia (Game Boy)

Die Sache mit dem Schwert

Um den Prinzen erfolgreich zu begleiten, muß man erst einmal das Schwert finden. Dazu geht Ihr zunächst nach links. Der Weg führt über mehrere Löcher, Fallplatten und Stacheln. Auch Schalter müssen betätigt werden, um verschlossene Türen zu öffnen. Wenn Ihr das alles überstanden habt, werdet Ihr in einem Raum, in dem ein Skelett am Boden liegt, das Schwert finden und nehmen können. Nun könnt Ihr mit vorsichtigen Schritten (B-Knopf) den Raum mit dem Wächter des ersten Levels betreten, und steht ihm mit gleicher Waffe gegenüber.

Endlich das heißersehnte Schwert!

Nun kann sich der Prinz zur Wehr setzen.

Tom und Jerry (NES)

Jerry ohne Ende!

Für alle Mäuse-Freaks hier nun ein Tip, wie man der kleinen Maus gewaltig auf die Sprünge helfen kann: Sobald das Titelbild erscheint, auf dem Tom und Jerry zu sehen sind, gebt Ihr die Tastenkombination Rechts, Rechts, Hoch, Links, Hoch, Rechts, Unten, B-Knopf, A-Knopf, Select und zweimal Start ein. Das alles müßt Ihr so schnell wie möglich drücken und Ihr erhaltet als Belohnung 99 Jerry-Leben, die niemals weniger werden. Unendlich viele Chancen, Tuffy aus den Pranken Toms zu befreien.

Super Ghouls'n Ghosts (Super Nintendo)

Geheimnisvolles Kraftarmband

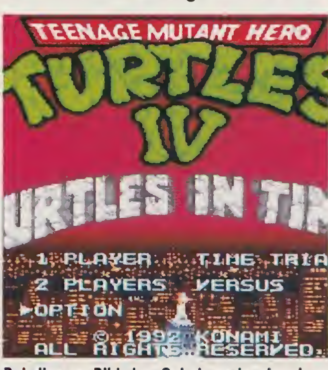
Im gemeinsamen Abenteuer mit dem sagenhaften Ritter Arthur, habt Ihr bestimmt schon festgestellt, daß die Prinzessin Guinevere am Ende des siebten Levels nach einem Kraftarmband verlangt. Dieses äußerst seltene Kleinod könnt Ihr allerdings erst im zweiten Durchgang finden. Nachdem Ihr Euch die goldene Rüstung geholt habt, besorgt Euch das rote Schild. Nun werdet Ihr in der nächsten Kiste das Armband finden, sofern sich kein Zauberer in der Kiste eingenistet hat. Habt Ihr das kostbare Teil in Euren Besitz gebracht, solltet Ihr es auf keinen Fall mehr verlieren, da die Prinzessin Euch erst nachdem Ihr das Armband zu Ihr gebracht habt, ins Level 8 durchläßt.

Turtles in Time (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo!

Auch auf dem Super Nintendo müssen sich unsere vier pizzabegeisterten Freunde Donatello, Leonardo, Raphael und Michelangelo wieder dem gemeinen Shredder stellen. Und ich kann Euch eines sagen: Noch nie war er so gemein und hinterlistig! Aber keine Sorge, denn ich habe einen Trick herausgefunden, wie Ihr an zehn Leben kommen könnt. Ihr müßt im Titelbild auf dem zweiten Joypad folgende Kombination drücken: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. Im Optionsmodus warten nun die versprochenen Leben auf Euch.

Christian Herzog
Östringen



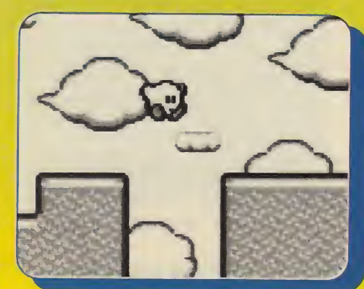
Bei diesem Bild den Geheimcode eingeben.

Mit 10 Leben ist doch vieles leichter!

KIRB
DREAM

Springen

Das kann Kirby fast so gut wie ein Gummiball: Springen. Wenn das Timing stimmt, überwindet er jede Hürde und jeden Abgrund.



Hinbügeln

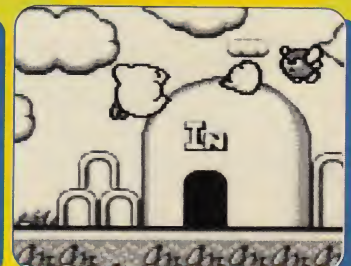
Normalerweise nennt man das „in die Knie gehen", aber Kirby hat keine Knie und wenn er sich duckt, ist er platt wie eine Flunder – wie frisch gebügelt.

Fliegen

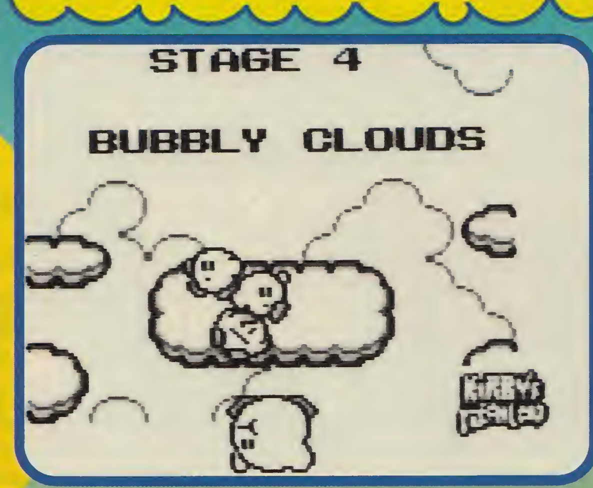
Wenn sich Kirby so richtig mit Luft aufpumpt, kann er die Gesetze der Schwerkraft aufheben und fliegen – solange ihm die Luft nicht ausgeht.

Blubbern

Im Dreamland eine gefürchtete Attacke: Das Blubbern. Er spuckt Gegner einfach mit konzentrierter Luft an. Da gibt es kaum Nachladeprobleme.



Eine Katastrophe für das Dreamland: König Nickerchen hat sich nachts von seinem Berg Dedede heruntergeschlichen und alle Glitzer-Sterne und Lebensmittelvorräte gestohlen. Diese wertvollen Sterne brauchen die Dreamlander aber unbedingt, sonst können sie sich keine neuen Lebensmittel beschaffen. Da taucht ein junger Dreamlander-Mann auf und verspricht zu helfen: Kirby will Nickerchen die Glitzer-Sterne wieder abjagen. (pn)

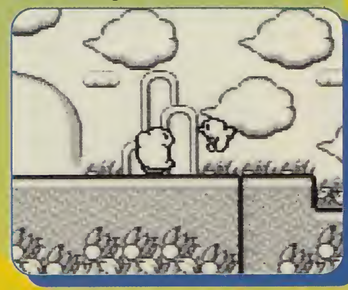


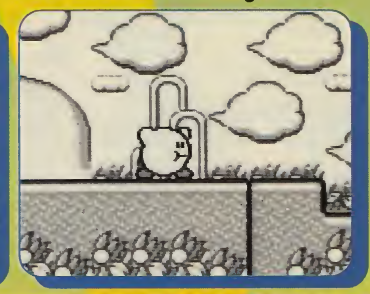
Ein mutiger, junger Mann auf der Jagd nach Glitzer-Sternen

KIRBY IN VOLLER AKTION

Mund weit aufreißen

„Große Klappe, nichts dahinter" – das trifft auf Kirby nicht zu. Er kann alles in seine große Klappe hineinsaugen, was ihm in die Quere kommt – sogar die komischen Vasallen von König Nickerchen. Und wieder ausspucken, das ist fast noch wichtiger!





Tolles Recycling

Sobald Kirby einen Gegner im Mund hat, drückt den B-Knopf und mittels Speichel verwandelt sich der Mundinhalt in einen Stern. Mit ihm lassen sich nicht nur andere Nickerchen-Freunde aus dem Weg räumen, sondern auch ganz bestimmte Steinblöcke.

KIRBYS ABENTEUER-AUSRÜSTUNG

ENERGIE-DRINK

So ein Abenteuer, wie es Kirby erlebt, kostet Kraft. Ein Schluck aus dieser Flasche bringt Kirby zwei Kugelfüllungen Energie.

Ein erfrischender Trank befindet sich in diesen 2 Liter-Großraumflaschen.

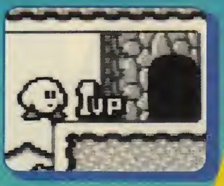
MAGISCHER IMBISS

Ein ganzer Rucksack voll mit Leckerbissen, die Kirby am liebsten mag. Kein Wunder, daß ihn das energiemäßig wieder total erfrischt.

Alles, was die Dreamlander-Küche an Spezialitäten hergibt, befindet sich in diesem Rucksack.

1-UP

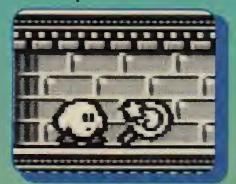
Findet Kirby dieses Extraleben, bekommt er eine weitere Chance, König Nickerchen die Glitzer-Sterne zu entreißen. Ein toller Fund.

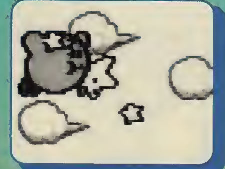


Wenn man es mit Nickerchens üblen Gesellen zu tun hat, kommt ein 1-Up gerade recht.

LOLLY

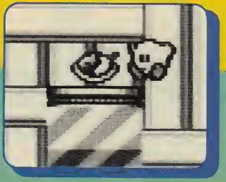
Mit einem Lolly im Mund kann Kirby so viele Gegner erledigen, wie er will, ohne daß ihm etwas passiert. Aber nur ein paar Sekunden.

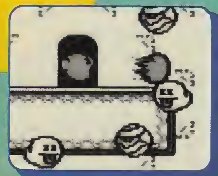




SCHARFER TELLER

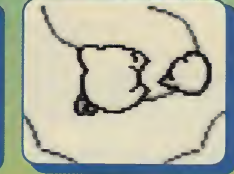
Sehr gut gewürzt, dieser Imbiß. Kein Wunder, daß Kirby nach dem Verzehr Feuer spuckt, bis er mit Wasser in Berührung kommt.





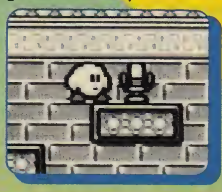
MINZBLATT

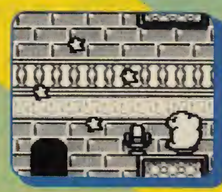
Das gibt frischen Atem und Kirby kann gleich eine geballte Ladung Luftblasen auf einmal ausspucken. Praktisch bei vielen Gegnern.



MIKROFON

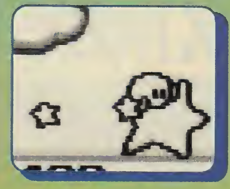
Kirbys Stimme reißt zwar niemanden vom Hocker, aber Nickerchens Freunde sind sehr geräuschempfindlich und flüchten schnell.





WARP-STERN

Das sind die Busse der Dreamlander: Kirby bedient sich ihrer gern, wenn er schnell mal woanders hinkommen will. Die Fahrt ist gratis.



Niemals gebe ich die Glitzer-Sterne freiwillig heraus – hahaha!!

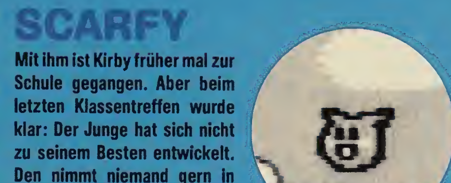
König Nickerchen und seine Spießgesellen

GORDO

Zu ihm sollte Kirby unbedingt Distanz wahren, denn sein stacheliger Körper bringt jede Blubber-Blase leicht zum Platzen. Ausweichen ist aber nicht so schwer, denn Gordo ist recht langsam unterwegs.

SCARFY

Mit ihm ist Kirby früher mal zur Schule gegangen. Aber beim letzten Klassentreffen wurde klar: Der Junge hat sich nicht zu seinem Besten entwickelt. Den nimmt niemand gern in den Mund – auch Kirby nicht.



KÖNIG NICKERCHEN

Seine treuesten Vasallen hat Nickerchen auf dem Berg Dedede um sich herum versammelt, damit ihm Kirby nicht zu nahe kommt.

WADDLE DEE

Waddle Dee und sein Bruder Waddle Doo sind nicht die clerversten Leute, die Nickerchen um sich hat, aber mit ihrem Fallschirm stürzen sie sich Hals über Kopf auf Kirby.

BRONTO BURT

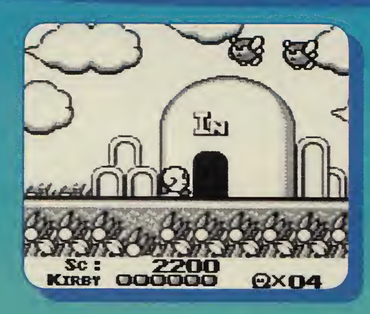
Wie er an seinen Namen gekommen ist, weiß niemand so genau, denn Ähnlichkeit mit einem Brontosaurus ist nicht vorhanden. Er gehört zu den Luftpatrouillen.

GRIZZO

Riesig groß, aber riesig einfältig. Kaum zu glauben, aber selbst dieser dicke Brocken verschwindet spurlos in Kirbys Futterklappe. Kirby hat eben keinerlei Respekt vor großen Tieren.

GREEN GREENS

Die frische Luft tut Kirby gut. Denn hier lassen sich ein paar Flugübungen machen. Auch der Umgang mit der großen Kirby-Klappe will gelernt sein. Am Ende wartet der erste Nickerchen-Freund: Ein Baum.



1 Energie-Drink hoch 2

Ganz praktisch! In einem verlassenen Ameisenhügel ziemlich zu Beginn der Green Greens stehen zwei Energie-Drinkflaschen herum. Derer nimmt sich Kirby gerne an, denn das gibt frische Energie: 2 x 2 Energiekugeln = Neuer Schwung!

START

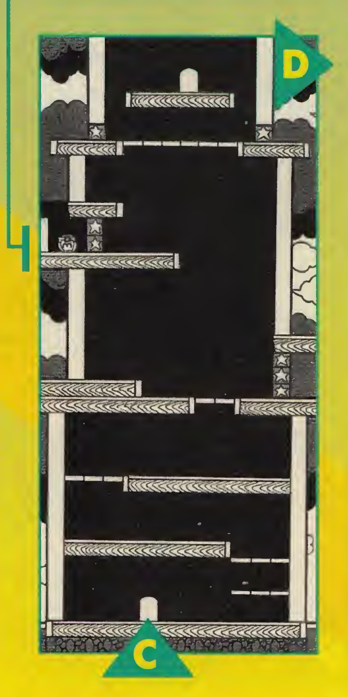
2 Poppy Senior

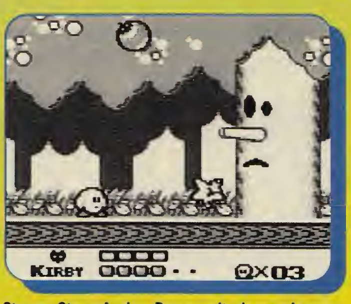
Hat man das schon mal gesehen? Der alte Poppy wirft mit Bomben. Kirby, nicht dumm, inhaliert diese Ballerkugeln aber wie nix und pustet sie dem Senior wieder entgegen. Das macht der nicht lange mit und gibt sehr bald auf.

3 Stump Stumpf

Früher mal ein prächtiger Baum, heute nur noch ein Schatten seiner selbst: Stump Stumpf, der schlechtgelaunte Baum. Er spuckt nicht nur selbst Eicheln und Kastanien, sondern bringt auch die anderen Bäume dazu, ihre Früchte herabfallen zu lassen. Kirby muß die Baumfrüchte einsaugen und Stumpf entgegenspucken.

Magischer Imbiß





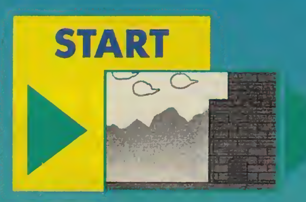
Stump Stumpf, der Baum mit dem miesen Charakter, hat bald ausgespuckt, wenn Kirby es Ihm mit „gleicher Münze" zurückzahlt.

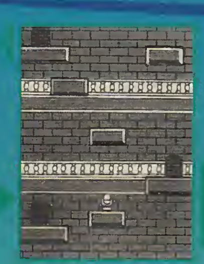
BURG LOLOLO

Eigenartiges geschieht in dieser Burg: Manche Spukgestalten lassen sich einfach nicht in den Mund nehmen. Das kann sehr gefährlich werden für Kirby.

Energie-Drink

START





A

Mikrophon

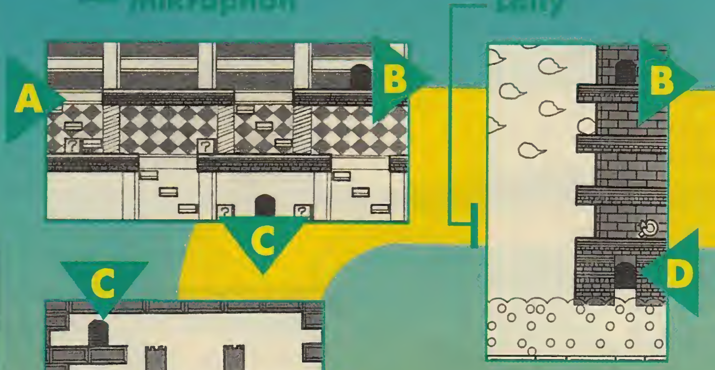
Lolly

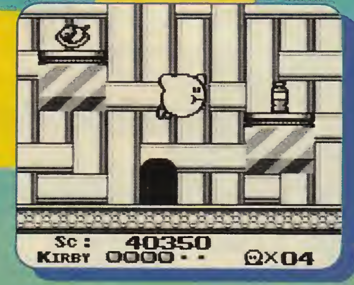
1 Lololo

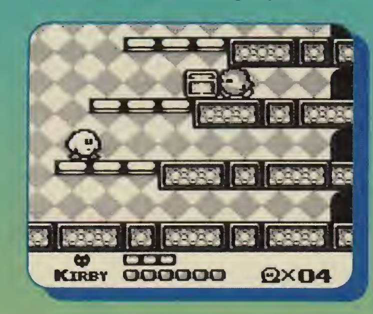
Burgherr Lololo gibt sich höchstpersönlich die Ehre. Er liebt das Kisten-werfen. Zeigt ihm, daß Kirby das besser kann: Kiste rein ins Maul und zurückgespuckt.

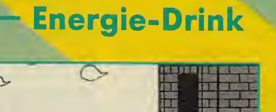
2 Heiße Snacks

Hier darf sich Kirby weder den Teller noch den Energie-Drink durch die Nase gehen lassen. Einer bedeutet neue Energie, der andere läßt ihn Feuer spucken.



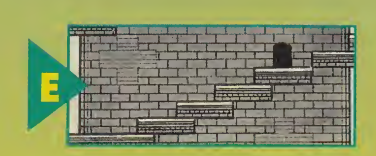


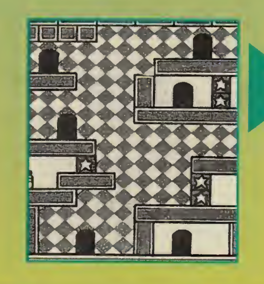


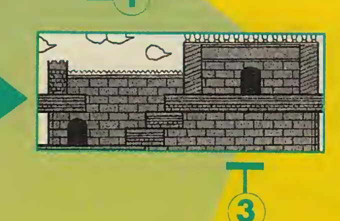


Energie-Drink

1



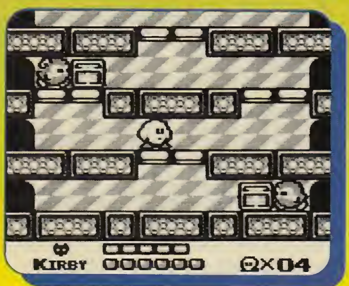


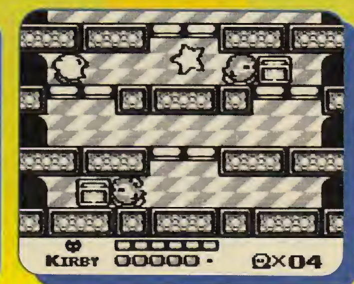


3

3 Lololo & Verstärkung

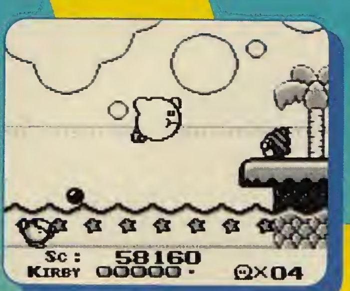
Diesmal hat Lololo seinen Bruder Lalala mitgebracht und sie schieben Kisten um die Wette. Hier ist es nicht ganz einfach, die Kisten zu inhalieren und den Zwillingen entgegen zu spucken. Kirby muß geschickt von Etage zu Etage springen, sonst überrollen ihn die beiden Spießgesellen und tragen den Sieg davon.

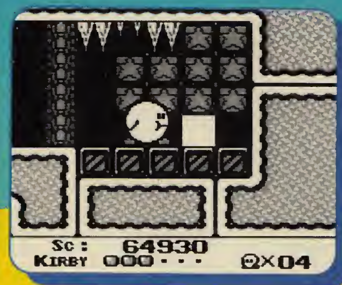




STAGE 3 SCHWIMMENDE INSELN

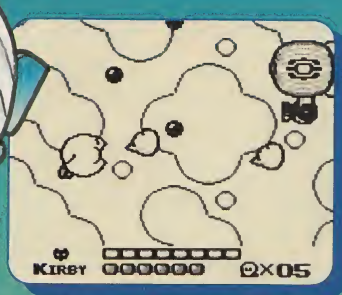
Früher haben die Dreamlander hier gerne ihren Urlaub verbracht. Doch das war vor König Nickerchens Überfall. Kirby muß hier das Springen und Fliegen wirklich beherrschen, sonst landet er im Wasser und das war's dann.





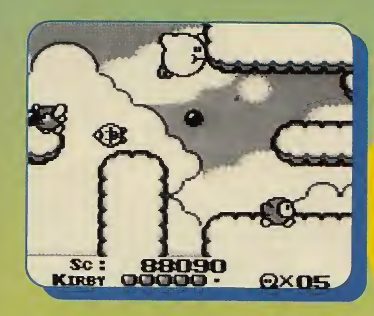
Kaboola

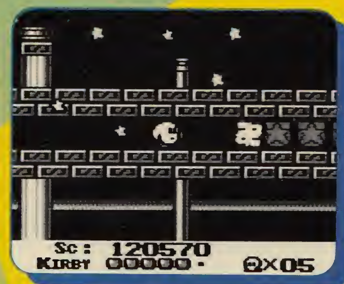
Mit Minzblatt ist das Duell mit dem Kanonen-Zeppelin eine einfache Sache.



STAGE 4 BUBBLY WOLKEN

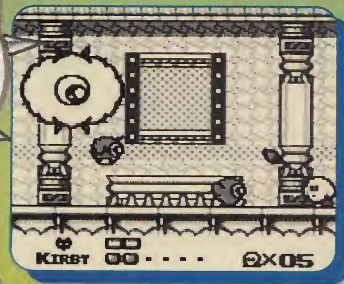
Im Wolken-Gewirr haben sich hier die Gefolgsleute von König Nickerchen versteckt. Sie haben es sich schön gemütlich gemacht, was wiederum für Kirby ungemütlich werden könnte, wenn er nicht auf der Hut ist.





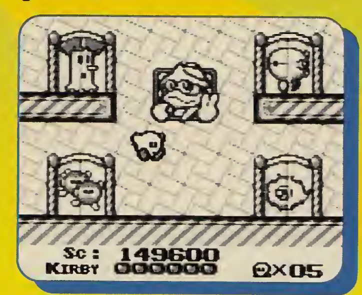
Kracko

Immer in Bewegung bleiben und auffangen, was kommt und zurück damit. Das Anti-Kracko-Rezept.



STAGE 5 BERG DEDEDE

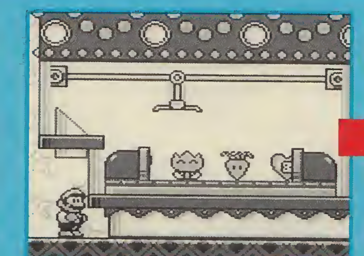
Na, bitte, bis hierher wäre es schon mal geschafft! Nun gilt es „nur noch" den König höchstpersönlich aufzustöbern und das merkwürdige Abenteuer hat ein Ende gefunden.



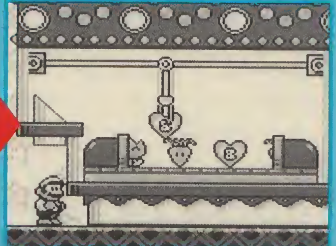
Einige Zeit ist nun ins Super Mario Land 2 gegangen, (wir berichteten schon in den letzten zwei Club Magazinen darüber) und noch immer sitzt der Obermotz Wario wie eine fette Spinne in Super Marios Schloß und denkt überhaupt nicht daran abzuhauen. Dies wird sich aber hoffentlich bald ändern. Mario kann jede Hilfe gebrauchen! (ak)

3-up Herzen ohne Ende!

Mit etwas Fingerspitzengefühl kann man in der Bonusrunde je nach Belieben 3-up Herzen sammeln ohne Ende. Gerade die Wälder Zone eignet sich wegen ihrer geringen Schwierigkeitsstufe zum hemmungslosen Herzensammeln.



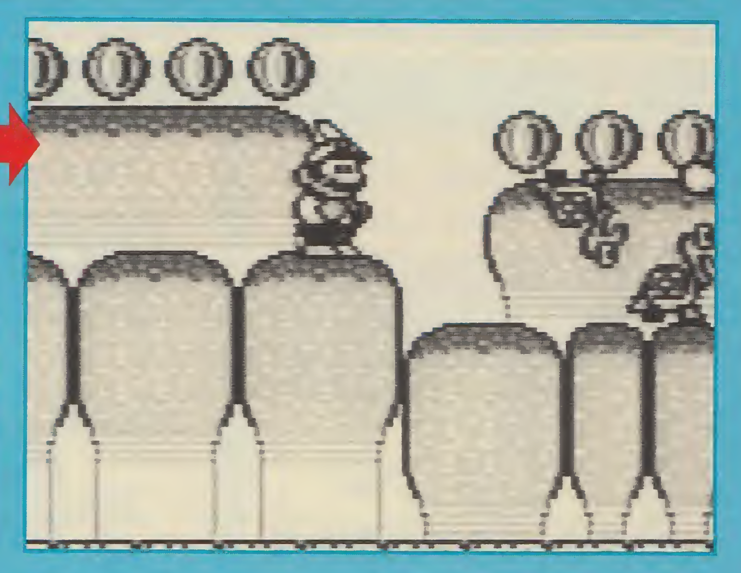
Genau an dieser Stelle drücken...

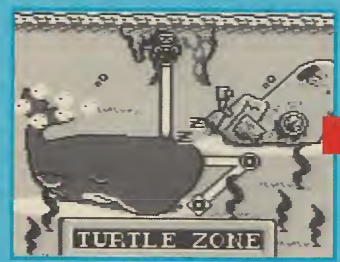


...und ein 3-up Herz ist sicher. Jedesmal.

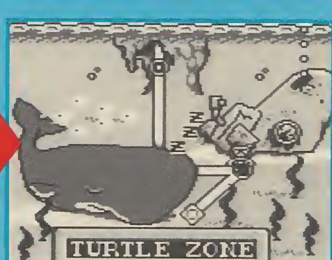
Die Koopa Felsen Zone

Es ist passiert! Mario ist von der Schildkröte verschluckt worden und befindet sich plötzlich in einem aquanautischen Verwirrungsgefühl! Aber hier hilft kein Jammern und kein Klagen, auch ein wasserscheuer Klempner darf nicht versagen.

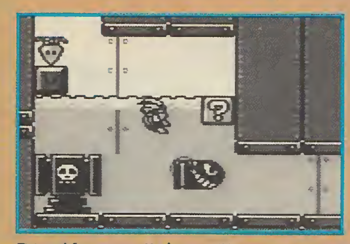




Wasser, Wasser ohne Ende...



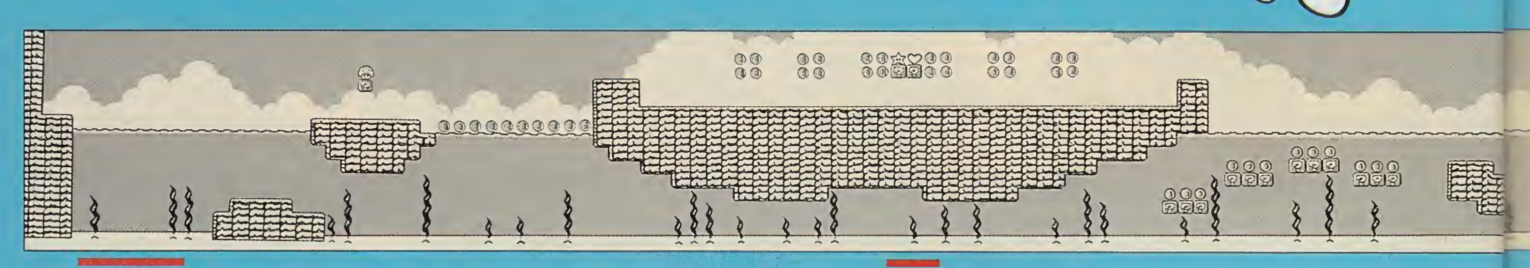
...Super Mario eine Quiek-Quak-Ente?



Die Koopa Felsen Zone ist ein wahres Fest für wasserbegeisterte Tiefseetaucher und alle, die es noch werden wollen. Sogar in einem dicken Walbauch darf sich Mario vergnügen, wenn er nicht gerade auf der Flucht ist vor hungrigen Haifischen, die sich auf Klempner aus Brooklyn spezialisiert haben. Das muß man wirklich gesehen haben, da muß man dabei gewesen sein!

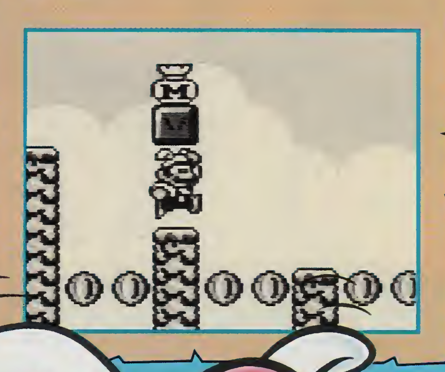
Koopa Felsen Zone

Die Koopa Felsen Zone verbirgt so manche Überraschung. Auf den nächsten 2 Seiten werden wir einen kleinen Einblick wagen. Versteckte Blöcke, 1-up Herzen und Münzen sowie Unverwundbarkeitssterne sind zu finden. Auch wenn Mario ein im Grunde genommen wasserscheuer Zeitgenosse ist, wird er wie immer sein Bestes geben.

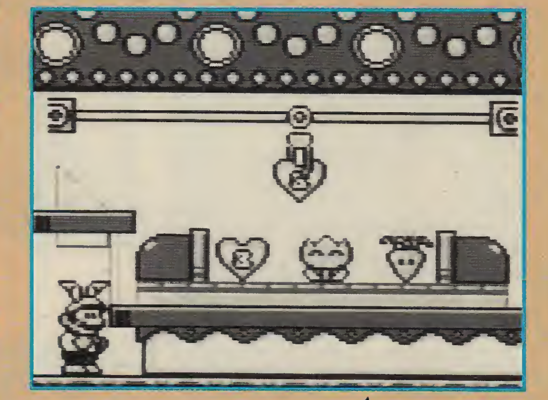


3 Versteckter Block

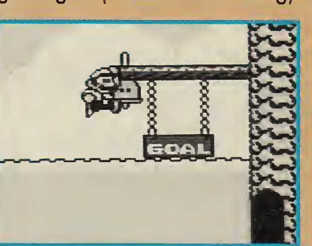
Hier sind 50 Münzen versteckt, holt sie Euch!



4 Auf geht's zum Bonus Raum

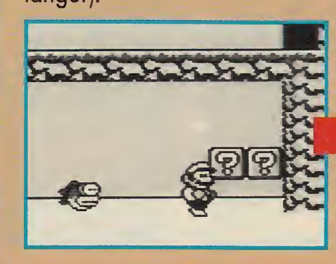


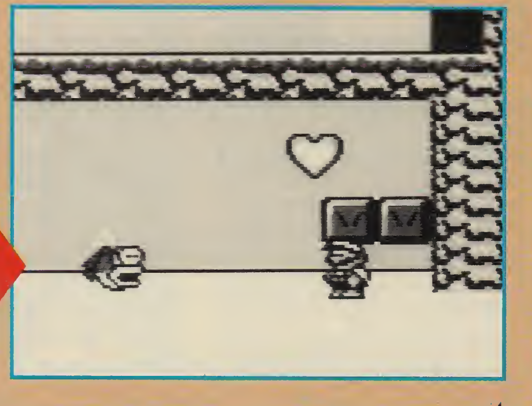
Bitte nicht vergessen, die Glocke vor dem Ausgang zu läuten. Nur so kann man anschließend in den Bonus Raum gelangen (1-Raum Wohnung).



5 Schrumpfe Mario!!!

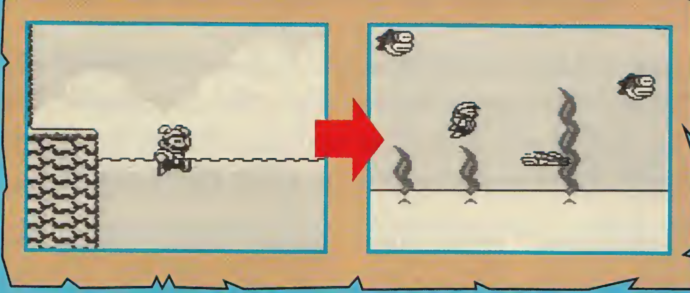
Nur als Kleiner kann Mario unter den Block schlüpfen und ein 1-up Herz ergattern (Zwergen-Bonus, Kleine leben länger).





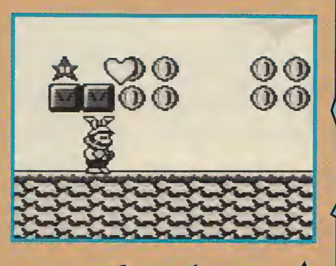
1 Unter Wasser, Wicht!

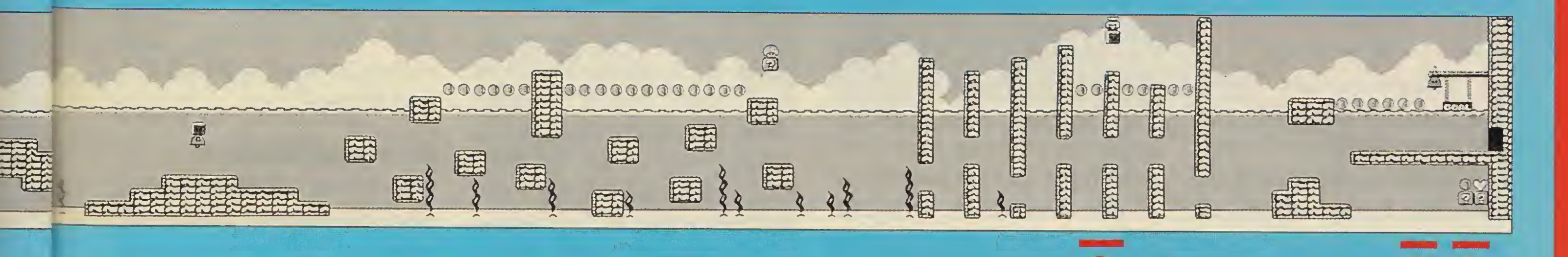
„Oh nein! Ich mag nicht schwimmen. Ich mag kein Wasser. Ich mag auch keine Fische! Uhwäh!" hören alle Mario schreien und zetern. Aber es hilft nicht. Mario muß sich der Aufgabe stellen. Und ab geht es unter Wasser. Mario macht gar nicht so eine schlechte Figur!



2 Hasi-Ohren aufgeklappt!

„Welcher Schuft hat sich das mit den Ohren ausgedacht? Wenn schon Hasi-Ohren, dann will ich auch einen samtigen Hasi-Puschel!" Mario ist schon wieder aufgebracht. Doch es hilft nicht, wenn Mario im oberen Bereich den Unverwundbarkeits-Stern haben will und ein 1-Up Herz, muß er nach oben fliegen.





3 4 5

Mario braucht Hilfe!!!

Bald ist es soweit und alle sechs Münzen sind gesammelt. Erst dann kann man sich dem Obermotz Wario in den Weg stellen und ihn aus Marios Schloß werfen. Hier aber ein wichtiger Tip: Wenn alle Leben verbraucht sind, verschwinden alle gesammelten Münzen. Also immer schön Leben einsammeln. Die Batterie in der Kassette speichert alles ab.

Sprachen lernen leicht gemacht

Wenn Mario sich eine St

Auch in Deutschland sind Mario und seine Freunde längst Fernsehstars geworden. Erstaunlich nur, wie schnell Mario die deutsche Sprache gelernt hat. „Synchronisation" heißt das Zauberwort. Mario, Luigi und ihre vielen Mitstreiter leihen sich einfach die Stimme von deutschsprachigen Schauspielern. Bei den Synchronarbeiten zur neuesten Staffel der Super Mario-Zeichentrickserie war Club Nintendo dabei.

HAAR / MÜNCHEN (pn) – Ein schmuckloses Gewerbegebiet vor den Toren Münchens. Bürogebäude, Großmärkte, Kleinindustrie und ein unscheinbarer Beton-Flachbau. Im letzteren schlagen Mario und seine Freunde mehrmals im Jahr ihre Zelte auf. Hier befindet sich ein Synchronstudio. Da Mario mittlerweile auf der ganzen Welt als Zeichentrick-Filmstar eine Hauptrolle spielt, muß er viele Sprachen sprechen. Und dazu leiht er sich einheimische Stimmen. In Deutschland bedient er sich der Sprechkunst von Reinhard Brock, Luigi hat sich Gudo Hoegels Stimme verschrieben, Prinzessin Toadstool ist Alexandra Ludwig-Halm und Yoshi Bernd Simon. Allesamt erfahrene Schauspieler, die die Mario-Clique kennen wie kaum jemand anders.

Reinhard Brock leiht Mario die Stimmen.

Viel Erfahrung

Morgens kurz vor 9 Uhr versammelt sich die Truppe um Regisseur Hendrik Wiethase im Aufenthaltsraum. Nach einer gemütlichen Tasse Kaffee und ein wenig Kollegentratsch begeben sich Wiethase und der Tonmeister in den Regieraum. Hunderte von Reglern und Knöpfen befinden sich auf dem Pult, von dem aus alles dirigiert wird. Schon Monate vorher hat Wiethase, der seit über 20 Jahren Zeichentrickfilme synchronisiert und mit Walt Disney-Filmen zum Zeichentrick-Genre kam, die Drehbücher für die neue Staffel der Super Mario-Zeichentrickserie geschrieben. Die Stimmung ist gelöst, es wird gewitzelt. „Damit es eine wirklich gute Arbeit wird, muß alles ganz locker zugehen, sonst ist auch das Endprodukt viel zu verkrampft," erklärt Wiethase. Durch eine Glasscheibe beobachtet er die Schauspieler im Studio und gibt knappe Anweisungen durch die Sprechanlage. Viel muß nicht erklärt werden, denn alle sind Vollprofis und wissen, was zu tun ist. Mehrere Folgen der Mario-Serie sind in kurze Sequenzen zerschnippelt und heute stehen alle Szenen mit Mario, Luigi, Prinzessin und Yoshi auf dem Programm. „Achtung, Aufnahme" ruft Wiethase über Mikrophon und schon flimmert der Filmschnipsel über den großen Monitor. Durch den Lautsprecher hört man nicht nur Mario reden, sondern sieht dazu Reinhard Brock im Studio agieren. Mario ist film-sauer und Brock wirft die Arme in die Luft, stampft mit dem Fuß auf und schaut ganz stinkig. „Ich muß schon mit dem ganzen Körper voll mitmachen, sonst treffe ich nicht den richtigen Ton," erklärt der sonst so ruhig wirkende Brock. „Ich kann nicht steif dastehen und meine Stimme wütend klingen lassen."

Konzentration

Die Arbeit ist anstrengend, denn es verlangt den Schauspielern und dem Regisseur volle Konzentration ab. In wenigen Tagen müssen sie eine ganze Serienstaffel fertig machen. Und damit nicht alle Schauspieler die ganze Zeit da sein brauchen, werden alle Mario-Szenen aus mehreren Folgen an einem Tag synchronisiert. Da springt man nicht nur von Laune zu Laune, sondern auch von Geschichte zu Geschichte. Bei dieser professionellen Konzentration sind Entspannungspausen unerläßlich. Im Aufenthaltsraum wird dann

Wiethase (rechts) muß als Regisseur alles im Griff haben.

Stimme leiht

über alles geredet, nur nicht über die Arbeit – was steht in der Zeitung, wie ist der Kaffee heute, wie geht es der Familie und die Brötchen waren auch mal üppiger belegt. Das Team um Regisseur Wiethase arbeitet schon seit Jahren zusammen und auch privat versteht man sich glänzend.

Locker bleiben

Wieder zurück im Studio kriegt Wiethase schon nach der ersten Szene schlechte Laune: Der Text im Drehbuch paßt nicht auf Marios Lippenbewegungen. Nun zeigen die Profis, daß sie ihr Handwerk verstehen. Innerhalb von wenigen Minuten schüttelt der Regisseur einen neuen Text aus dem Ärmel. Brock versucht es, aber es paßt immer noch nicht. Er versucht es etwas schneller und noch etwas schneller zu sprechen – jetzt paßt es. Na bitte, Mario spricht perfekt Deutsch. Ungewöhnlich für einen Klempner aus Brooklyn mit italienischen Eltern? Wiethase: „In der amerikanischen Originalfassung der Serie ist Mario viel italienischer als in Deutschland. Dort weiß man aber auch, daß in dem New Yorker Stadtteil Brooklyn sehr viele Italiener wohnen. Hier in Deutschland können sich die meisten Kinder darunter aber nicht viel vorstellen, deshalb machen wir es weniger italienisch." Auch sind die amerikanischen Klempner-Brüder Mario und Luigi sehr viel deftiger als die deutschen. „Das paßt aber nicht ins deutsche Kinderprogramm," erklärt Wiethase und flugs wird aus „wütend" „stinksauer", weil es nicht so hart klingt.

Ganz liebreizende Prinzessin: Alexandra Ludwig-Halm.

Hoppla, da spricht ja auch eine Piranha-Pflanze. Die hatte man vorher ganz übersehen. Wiethase stürmt ins Studio, räuspert sich und mit einer Stimme, die so gar nicht zu diesem coolen Typen passen will, werden der fleischfressenden Pflanze mal eben improvisiert ein paar Worte in das Riesenmaul gelegt. Zurück am Schaltpult, lächelt Wiethase entschuldigend: „Na ja, kann ja mal passieren, daß man ein Pflänzchen übersieht."
Noch eine Szene und schon ist alles vorbei. Ein Vormittag aus dem Alltag von Mario, Luigi und seinen Freunden. Und die Schauspieler, die ihnen die Stimme leihen, sind schon lange ganz dicke Freunde von Mario.

Applaus für Silke Ullrich!

Der Club Nintendo ist einer der größten Fan Clubs Deutschlands. Anfang dieses Jahres konnte man das Mitglied Nummer 1 Million feiern, Silke Ullrich aus Berg.

GROSSOSTHEIM (cm) - Im Sommer 1990 übernahm Nintendo of Europe den "Club Nintendo Deutschland" mit 11.000 Mitgliedern. Hauptsitz wurde das bayerische Großostheim bei Aschaffenburg. Außergewöhnliche Serviceleistungen des Clubs sorgten innerhalb kürzester Zeit dafür, daß die Mitgliederzahlen in die Höhe schnellten. Heute, nur drei Jahre später, haben sich bereits über eine Million Nintendo-Spieler für eine Mitgliedschaft im kostenlosen Club entschlossen. Und das mit gutem Grund! Die telefonische Konsumentenberatung, die Spiele-Hotline, das 76 seitenstarke Club Magazin (für Mitglieder 6 x kostenlos!) und die Club-Mitgliedskarte sind sogar mehr als gute Gründe, Mitglied zu werden.
So entschied auch Silke Ullrich aus Berg und bekam im Januar überraschend die Mitteilung, Nintendo-Club Mitglied Nummer Million zu sein. Ein Jubelschrei am Telefon, als sie erfuhr, was sich Nintendo als kleines Dankeschön für sie ausgedacht hatte. Silke Ullrich ist von nun an stolze Besitzerin eines nagelneuen Super-Nintendo Entertainment Systems. Dadurch wird sie in Zukunft neben Lesen, Jazztanz und Musik ein weiteres Hobby haben.
Und wir begrüßen hiermit ganz herzlich das neue Mitglied in der Nintendo-Familie . . . Silke Ullrich, die Millionen-Frau!

Von Helden, Geschwistern und Legenden!

Der junge Held dieses mystischen Abenteuers hat bereits einiges erlebt. Er lernte die Städte Wendel und Toppel kennen, erfuhr von dem Geheimnis, das die Gemma Ritter umgibt, sah sich Monstern und Drachen gegenüber und man erzählte ihm die Legende vom Mana-Baum, der Mutter allen Lebens. Ein junges Mädchen stand ihm tapfer zur Seite, wurde entführt und wieder befreit. Nun macht sich der tapfere Jüngling auf die nächste Etappe in diesem Abenteuer. Wird er dieses Mal Dark Lord, den grausamen Tyrannen finden und verjagen? (pn)

Oberwelt: 3. Teil

Luftschiff

Eingang Maul der Gaia

Gasthaus

Ausgang Maul der Gaia

Watts: Daraus mache ich eine nützliche Ausrüstung.

HELD: Bogard! FRAU wurde von Glaive entführt.

LP 37 MP 10 G 3991

An Bord des Luftschiffes

Symbole
- Verschlossene Tür. Schlüssel besorgen.
- Zertrümmert die Wand mit dem Pickel.

Oberdeck
C
A
E
Start
C
D
A
1
B
E
D
B

Schalter-Spiele

Um den Eingang zum Inneren des Luftschiffes zu finden, müßt Ihr zunächst den Schalter oben rechts betätigen, den Zaun entfernen und dann den Schalter oben links.

Unter Deck

Zusammen mit seiner Begleiterin will der junge Held das Luftschiff erforschen. Eine heikle Angelegenheit, die Fingerspitzengefühl verlangt.

HELD: FRAU!
Bogard: Beeilung!
Es bewegt sich!

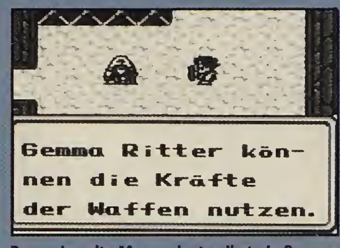
HELD: Raus hier!
FRAU: Verwahre das Amulett, HELD!

Die Erkundung des Luftschiffes wird zur Bewährungsprobe für die zwei Freunde.

Allerlei Hilfe

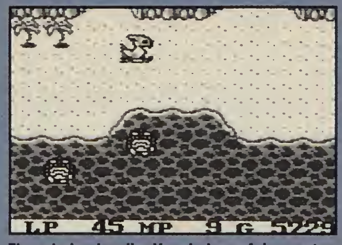
Immer wieder trifft der tapfere kleine Held Lebewesen, die ihm helfen wollen. Es lohnt sich, ganz genau hinzuhören, was sie Euch zu sagen haben.

Bogard



Der weise alte Mann, einst selbst ein Gemma Ritter, gibt manch hilfreichen Hinweis.

Dodongo

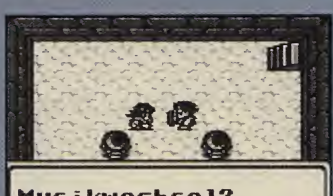


Ein geheimnisvoller Vogel, der auf den ersten Eindruck etwas merkwürdig erscheint.

Amanda

Das junge Mädchen verfügt über die Kraft, Flüche, die den Helden lähmen, aufzuheben.

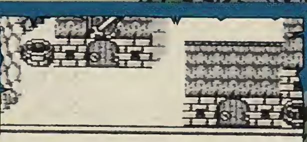
Lester



Lester ist ein echter Freund, der Musik über alles liebt , vor allem den Klang der Harfe.

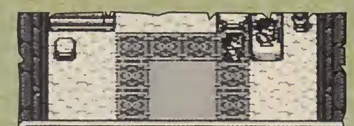
Die Zukunft ist ungewiß

Nachdem der Held dieses mystischen Abenteuers heil vom Luftschiff wieder heruntergekommen ist, begibt er sich in die Stadt Menos. Wie schon in den Städten, die er zuvor besuchte, erfährt er hier einiges mehr über seine ungewisse Mission.



Spurlos verschwunden

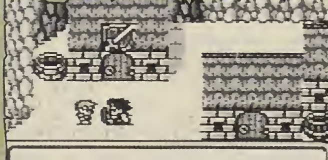
Nach allem, was er für sie getan hat: Seine Begleiterin geht nach ein paar Abschiedsworten.



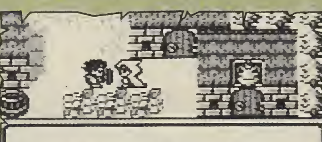
Gerüchte

In Menos wird viel geredet! Ob es sich dabei um Gerüchte oder um Wahrheiten handelt?

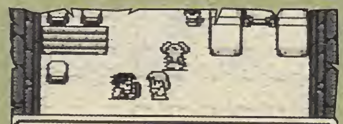
Dodongo



Amanda & Lester



Eiszauber

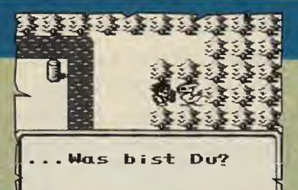


Die Preise in Menos

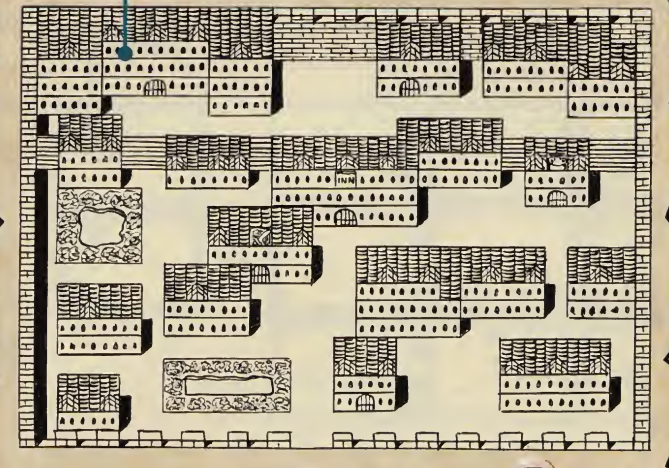
Es lohnt sich ein Preisvergleich.
Waffenladen: Speer...150
Krämerladen: Allheilmittel 2–150, Lebenstrank 3–30, Augentropfen 3–60, Bewegungstrank 3–90, Spruch 3–120, Schlüssel 4–15, Pickel 17–60

Im Dodongo Wald

In Menos hatte man dem Helden von einem Ei im Wald erzählt. Er begibt sich dorthin und findet einen Vogel. Dieser Dodongo ist sehr kräftig und bringt den jungen Mann überall hin.



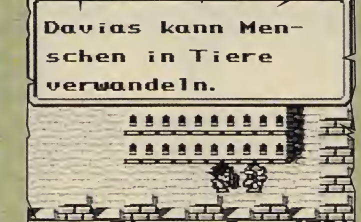
Die Stadt Jadd

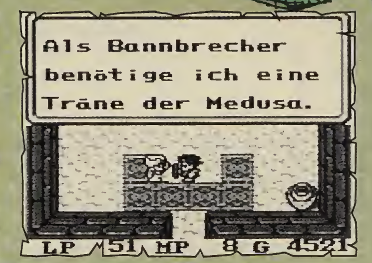


Einkaufen macht hier richtig Spaß.
Gasthaus...10
Waffenladen:
Gold Helm...680, Gold Schild...920, Gold Rüstung...1300
Krämerladen:
Allheilmittel 2–160, Lebenstrank 3–30, Augentropfen 3–60, Bewegungstrank 3–90. Spruch 3–120, Schlüssel 4–15, Pickel 17–60

In Jadd herrscht Davias

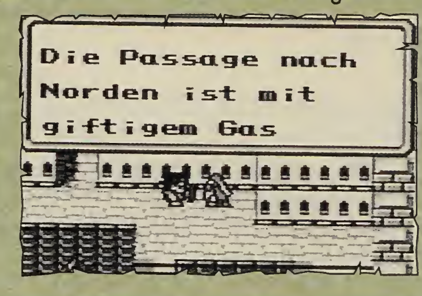
Wenn man dem Gemunkel in der Stadt glauben darf, ist Davias kein besonders vertrauenswürdiger Zeitgenosse. Aber nicht nur das erfährt der junge Held in Jadd – auch etwas über die Tränen der Medusa.





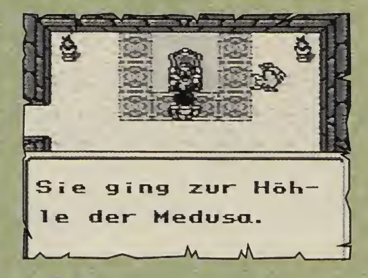
Giftiges Gas

Ein Bewohner von Jadd warnt den Helden vor giftigem Gas, welches den einzigen Weg nach Norden unpassierbar macht. Weiterhin erfährt er, daß man diesen Nebel, der scheinbar aus dem Nichts aufgetaucht war, nur mit dem Klang einer Harfe vertreiben kann. Nach kurzem Nachdenken erinnert er sich an etwas, das er schon früher mal gehört hat: Lester sei ein musikalischer Mensch. Also kann Lester sicher auch die Harfe spielen. Also, auf zu Lester!



Im Hause Davias

Es sieht ganz so aus, als hätte Davias etwas zu verbergen. Aber Ihr müßt den geheimnisvollen Mann finden, denn er weiß, wo sich Amanda, Lesters Schwester, gerade aufhält. Achtet auf den Vogel!



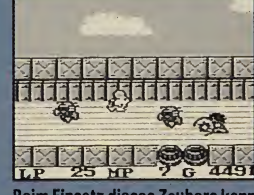
Medusas Höhle öffnet sich

Medusa legt wenig Wert auf nette Gesellschaft, denn sie hat ihre Höhle südlich von Jadd mit einem besonders trickreichen Schloß versehen. Ein kleiner Junge kennt aber das Geheimnis dieses Riegels. Wer in die Höhle der gefährlichen Frau hinein will, muß zwei Palmen so umlaufen, daß sich daraus eine 8 schreiben läßt. Und plötzlich geben die Felswände den Eingang frei.

Magie

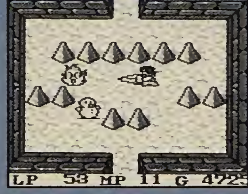
Im Laufe seines Abenteuers erlernt der Held eine ganze Reihe von Zaubersprüchen. Der sinnvollste, so scheint es, ist der Lebenszauber, allerdings täuscht dieser Eindruck. Vor allem die Zaubersprüche, die besonders wirkungsvolle Verteidigung versprechen, können sehr hilfreich sein. Sie kosten jedoch magische Energie.

Feuerzauber



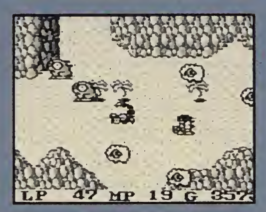
Beim Einsatz dieses Zaubers kann der Held einen Feuerball abschießen, der den Gegner solange verfolgt, bis dieser getroffen ist. Verbrauch: 1 MP

Eiszauber



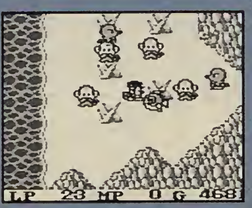
Damit wird ein Eisstrahl losgeschickt, der Gegner in Schneemänner verwandelt. Wohin der Strahl zielt, wird mit dem Steuerkreuz bestimmt. Verbrauch: 2 MP

Schlafzauber



Für einen kurzen Zeitraum verfallen alle Gegner in der Umgebung in einen tiefen Schlaf, sobald dieser Zauber ausgeübt wird. Verbrauch: 1 MP

Ruhezauber



Mit diesem Zauber lassen sich die magischen Attacken vieler Gegner eindämmen. Allerdings wirkt dieser Zauber nicht auf alle Monster. Verbrauch: 1 MP

Medusas Höhle

Eiszauber

A

1

Start

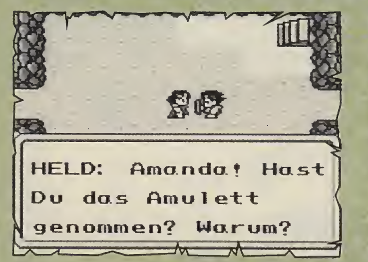
Zum Kliff

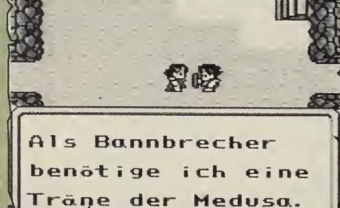
A

Gold
Rüstung

1 Amanda wartet schon

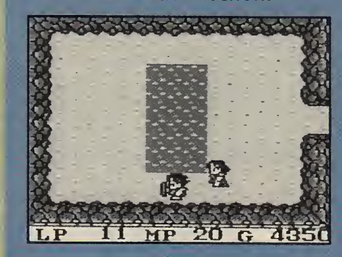
In der Medusa-Höhle trifft der mutige Streiter auf Amanda, die mit dem Mana-Amulett verschwunden war. Sie erzählt ihm, was sie zu dieser Flucht veranlaßt hat und verspricht, ihm zu helfen. Allerdings kann sie ihm nur weiterhelfen, wenn er ihr eine Träne der Medusa beschafft.

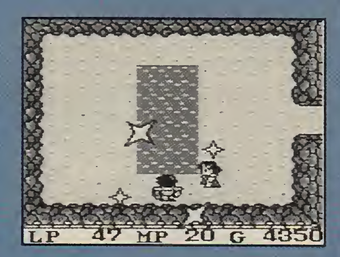




Erfrischendes Naß

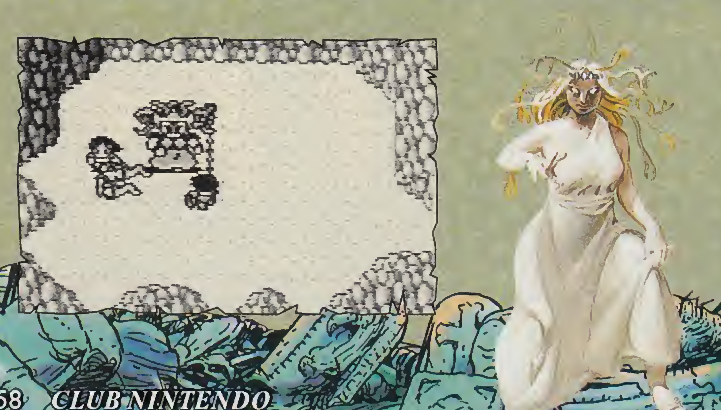
In einigen Höhlen und Verliesen findet Ihr Brunnen. Nun zeigt Euch nicht wasserscheu, sondern berührt das Wasser, denn so könnt Ihr die Lebens- und magische Energie Eures Helden wieder vollkommen auffrischen.





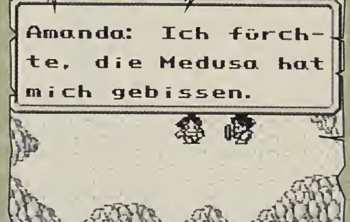
Das Duell mit Medusa

Das Ziel des Helden ist klar umrissen: Er muß Medusa eine Träne abjagen, damit Lester, Amandas Bruder, gesund werden kann. Doch das ist leichter gesagt als getan, auch wenn Amanda hilft so gut sie kann.



Traurige Beichte

Amanda muß nach dem Kampf mit Medusa, ihrem tapferen Begleiter eine traurige Mitteilung machen: Medusa hat sie gebissen und nun verwandelt sich Amanda ebenfalls in eine Medusa. Weinend bittet sie den Helden, eine ihrer Tränen aufzufangen und ihrem Bruder zu helfen.



HELD: Tut mir leid Amanda, aber ich hatte keine Wahl.

LP 46 MP 18 G 4349

In Davias Haus

A

Start

B C D E F 1 2

Streitaxt

Zum Dach

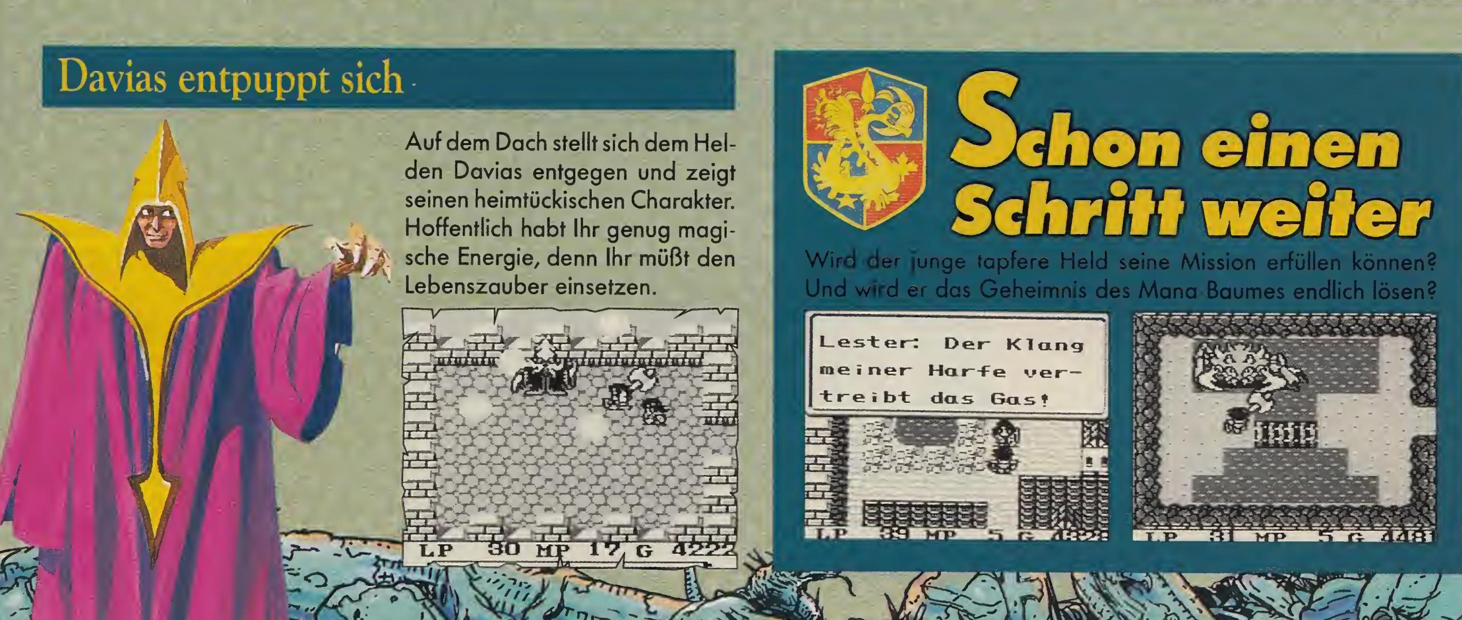
1 Lesters Erlösung

Schon bei Eurem ersten Besuch in Davias Haus fiel Euch der Papagei auf, der still in einer Ecke saß. In Wirklichkeit handelt es sich hierbei um Lester, der einem schrecklichen Fluch zum Opfer fiel. Mit Hilfe von Amandas Träne, könnt Ihr Lester erlösen und mit ihm zusammen den Keller des Hauses erforschen.

Lester wird von Davias Fluch erlöst.

2 Zugang zum Keller

In dem Raum mit den vier Block-Schaltern geht Ihr entgegen dem Uhrzeigersinn von Block zu Block. Begonnen wird beim Block rechts.



Davias entpuppt sich

Auf dem Dach stellt sich dem Helden Davias entgegen und zeigt seinen heimtückischen Charakter. Hoffentlich habt Ihr genug magische Energie, denn Ihr müßt den Lebenszauber einsetzen.

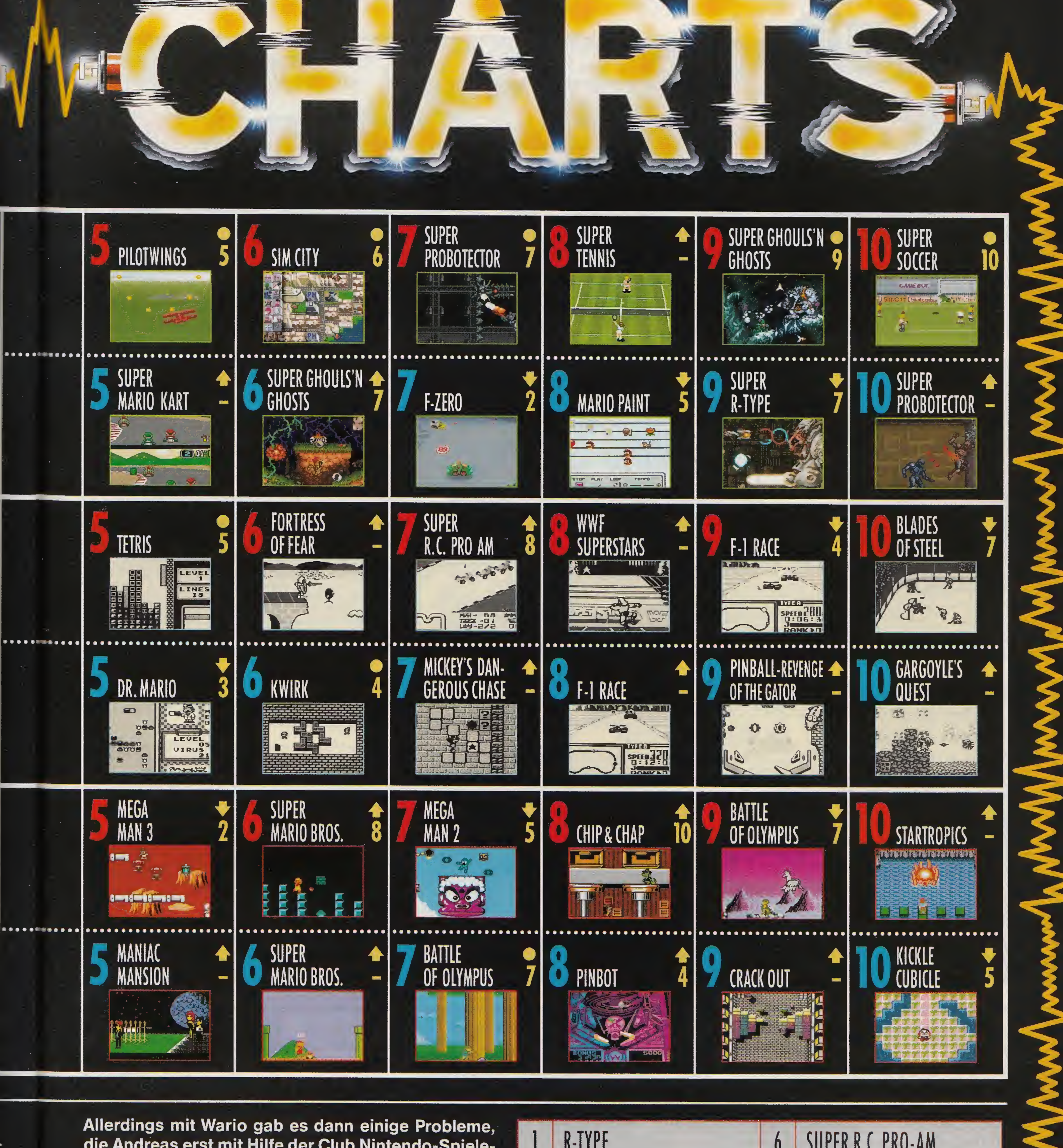
Schon einen Schritt weiter

Wird der junge tapfere Held seine Mission erfüllen können? Und wird er das Geheimnis des Mana Baumes endlich lösen?

SYSTEM

		1	2	3	4
SUPER NINTENDO	LESER	1 SUPER MARIO WORLD (● 1)	2 ZELDA III (● 2)	3 MARIO PAINT (↑ –)	4 F-ZERO (● 4)
	PROFIS	1 ZELDA III (↑ 4)	2 SUPER MARIO WORLD (↓ 1)	3 PILOTWINGS (↑ 10)	4 CASTLEVANIA IV (↑ –)
GAME BOY	LESER	1 SUPER MARIO LAND (● 1)	2 MEGA MAN (● 2)	3 GARGOYLE'S QUEST (● 3)	4 DUCK TALES (↑ 6)
	PROFIS	1 SUPER MARIO LAND (● 1)	2 SUPER MARIO LAND 2 (↑ –)	3 TETRIS (↓ 2)	4 TINY TOONS (↑ 10)
NES	LESER	1 SUPER MARIO BROS. 3 (● 1)	2 LEGEND OF ZELDA (↑ 3)	3 ADVENTURES OF LINK (↑ 6)	1 SUPER MARIO BROS. 2 (● 4)
	PROFIS	1 LEGEND OF ZELDA (↑ 2)	2 STARTROPICS (↑ 3)	3 SUPER MARIO BROS. 3 (↓ 1)	4 DR. MARIO (● 4)

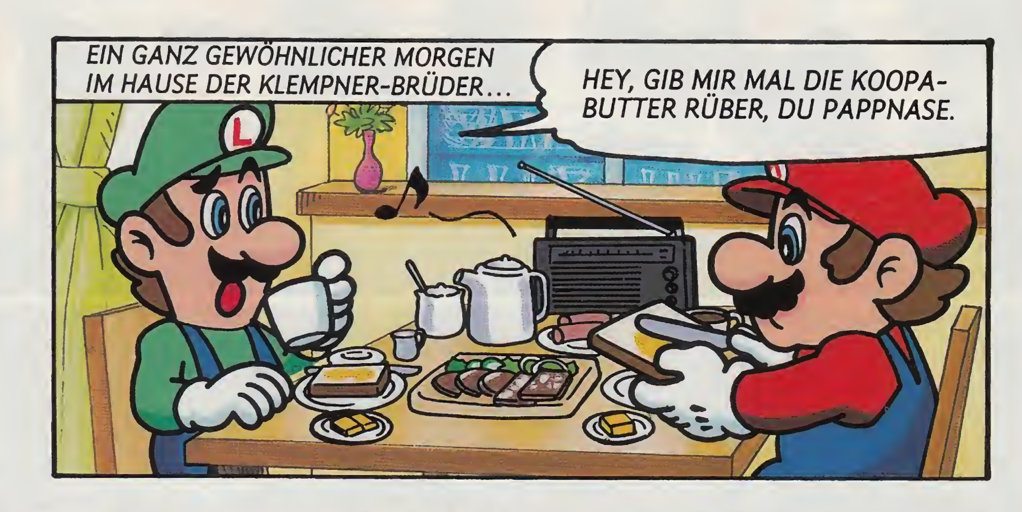
ANDREAS WERNER OTTO
Der 14jährige nennt sich selbst gern „Game Boy-Kämpfer", denn, so Andreas, „er ist meine stärkste Waffe." Zuhause ist er in Leinefelden/Thüringen und besitzt neben seinem Game Boy auch ein Super Nintendo Entertainment System. Am liebsten würde er sein ganzes Leben mit Spielen verbringen. Andreas ist ein guter Spieler. In nur zwei Tagen hat er es bis zu Wario bei Super Mario Land 2 geschafft.

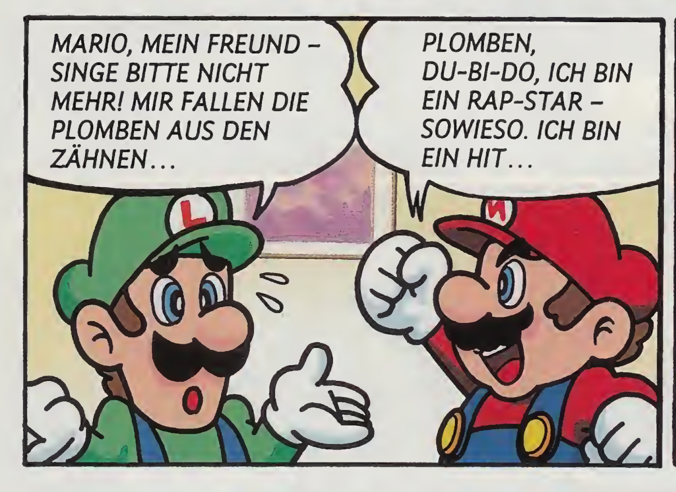


Allerdings mit Wario gab es dann einige Probleme, die Andreas erst mit Hilfe der Club Nintendo-Spieleprofis lösen konnte. Neben dem Videospielen an sich, hat sich Andreas noch ein weiteres Hobby zugelegt: Das Sammeln von Verpackungen und Spieleanleitungen. Die hütet er wie einen Schatz. Umso ärgerlicher war es, als er die Verpackungen und Anleitungen für R-Type, Fortified Zone und Kung Fu Master verloren hatte.

1	R-TYPE	6	SUPER R.C. PRO-AM
2	THE AMAZING SPIDERMAN	7	ALLEYWAY
3	MOTOCROSS MANIACS	8	TERMINATOR 2
4	SUPER MARIO LAND	9	KUNG FU MASTER
5	SUPER MARIO LAND 2	10	FORTIFIED ZONE

COOLE KLÄNGE





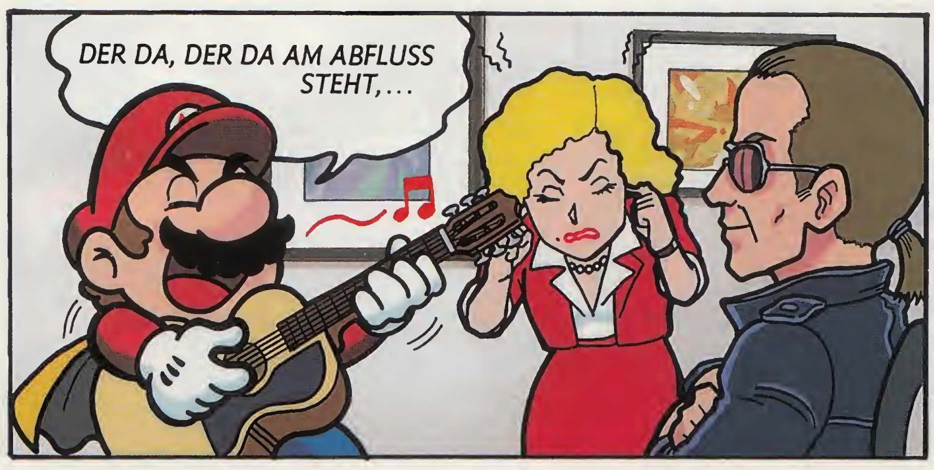
HALT! SIE KÖNNEN DOCH HIER NICHT EINFACH DURCH-LATSCHEN!

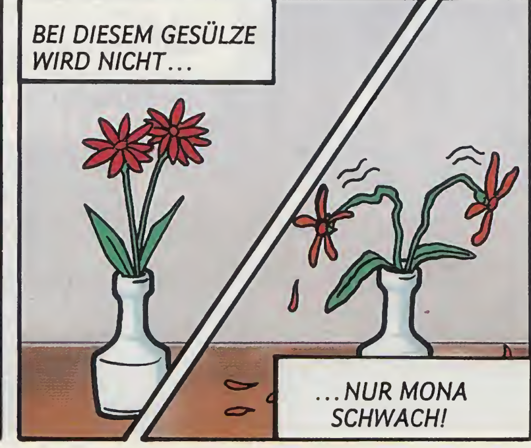
SORRY, BOSS, ICH HABE ALLES VERSUCHT...
ALSO WIRKLICH, MONA, ICH HABE DOCH GESAGT, DASS ICH NICHT GE-STÖRT WERDEN WILL. ICH BIN SCHLIESS-LICH KREATIVER!

JUNGE, ICH HOFFE, DU HAST EINEN WIRKLICH GUTEN GRUND, MICH ZU STÖREN!

ICH BIN MARIO, DER SUPER-STAR. VOR MIR WAR NOCH NIE EIN BESSERER DA...

ACH WAS?! ICH GEBE DIR GENAU 1 MINUTE 30, UM MICH ZU ÜBER-ZEUGEN! TIME IS MONEY!


DER DA, DER DA AM ABFLUSS STEHT,...


BEI DIESEM GESÜLZE WIRD NICHT...
...NUR MONA SCHWACH!

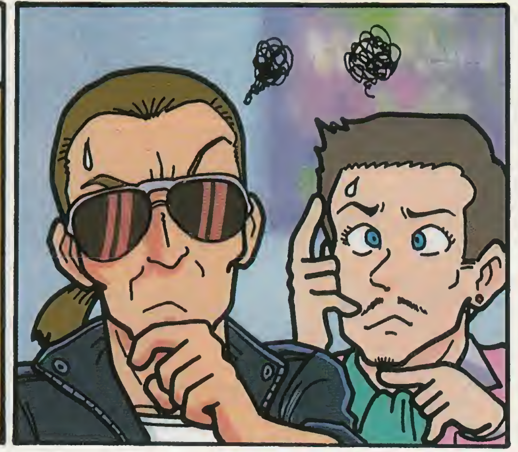
JUNGE, DAS IST TOTAL ABGEFAHREN! AUS DIR KANN ICH WAS MACHEN!

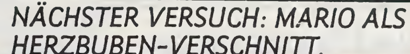
MAX MILLIPLATT, DER SEINE GRÖSSTEN HITS MIT MARIO PAINT PRODUZIERTE, GERÄT GANZ AUS DEM HÄUSCHEN.
DAVON LASSEN SICH MILLIONEN VERKAUFEN – ACH, WAS SAG ICH – ABERMILLIONEN. DAS RICHTIGE STYLING, MICH ALS MANAGER UND DIE SACHE IST GERITZT!

UND EHE SICH MARIO VERSIEHT, IST ER SCHON VOLL IM GESCHÄFT.

WIR HABEN NOCH FÜR JEDEN DAS PASSENDE OUTFIT GEFUNDEN. MAL SEHEN ... MMH ... KLEIN, UNTERSETZT MIT BAUCH ... MMH ... SCHWIERIG!

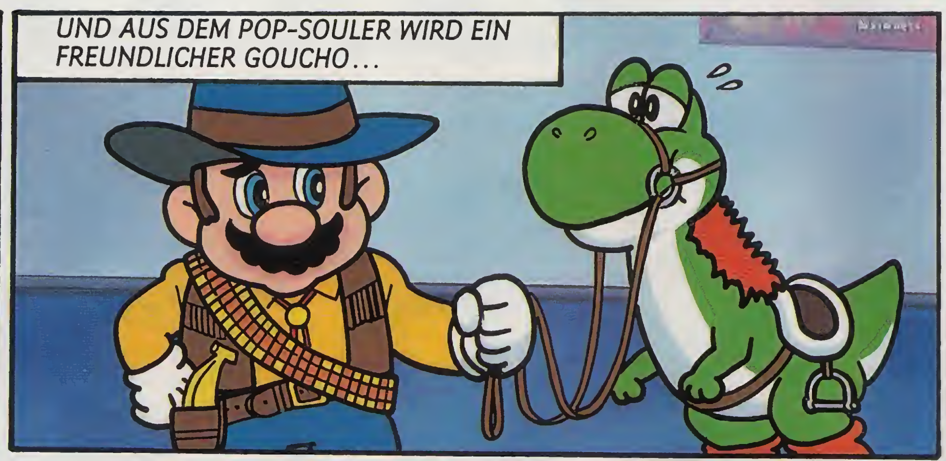
UND ZACK: MARIO VERWANDELT SICH IN EINEN ROCK'N'ROLLER!





MARIO MUSS SICH IN EINEM DER HÄRTESTEN CLUBS DER STADT GEKONNT IN SZENE SETZEN. ERFOLGREICH?

LOS, JETZT WILL ICH ABER EINEN ERFOLG SEHEN. MEINE NASE FÜR CHARTBREAKER KANN MICH DOCH NICHT TRÜGEN!?


UND AUS DEM POP-SOULER WIRD EIN FREUNDLICHER GOUCHO...

ALSO, ICH WEISS NICHT. DA FEHLT NOCH DAS GEWISSE ETWAS!

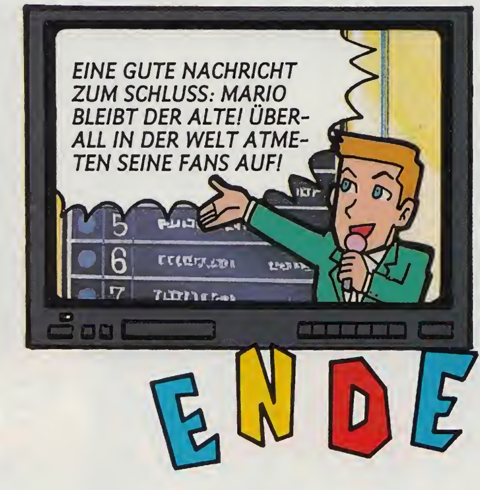
...UND EIN PUNK, UND EIN HIPHOPPER, UND EIN HIPPIE, UND EIN...

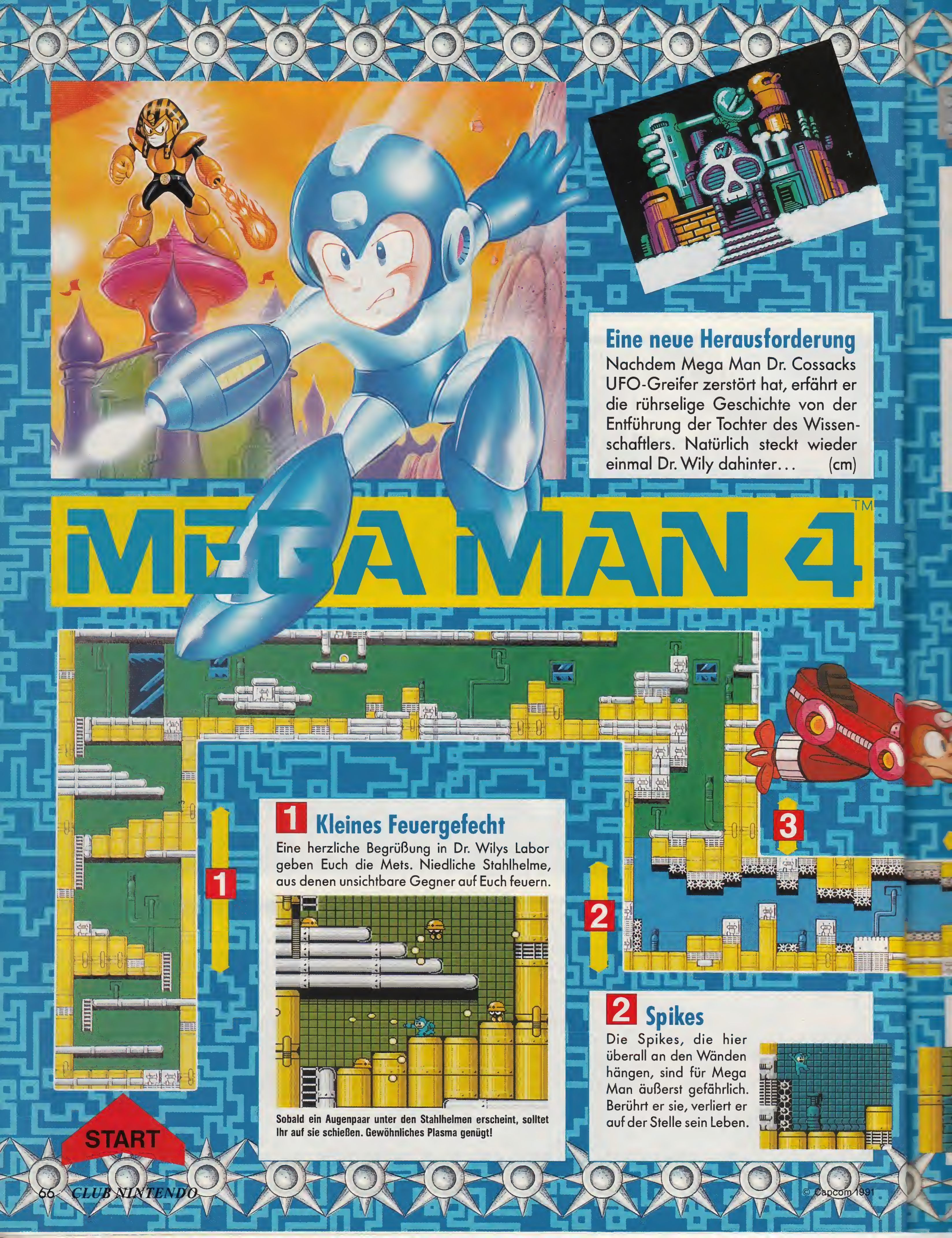
HALT, JETZT REICHT'S! ICH BIN DOCH KEIN DRESSMAN! DA WIRD DOCH DER KLEMPNER IN DER RÖHRE VERRÜCKT!

ICH BLEIBE JETZT, WIE ICH BIN. MILLIONEN FANS IN ALLER WELT KÖNNEN SICH NICHT IRREN!

WOW, WAHN-SINN! DER KLEMPNER-LOOK KOMMT VOLL RÜBER! DAS IST ES!

ABER MARIO ERTEILT MAX EINE HERBE ABSAGE. ER BLEIBT DOCH LIEBER EIN BESCHEIDENER VIDEOSPIEL-SUPERHELD!
EINMAL NOCH, UND DANN SINGE ICH NUR NOCH IN DER DUSCHE, VERSPROCHEN!


EINE GUTE NACHRICHT ZUM SCHLUSS: MARIO BLEIBT DER ALTE! ÜBER-ALL IN DER WELT ATME-TEN SEINE FANS AUF!
5
6
7
ENDE



Eine neue Herausforderung

Nachdem Mega Man Dr. Cossacks UFO-Greifer zerstört hat, erfährt er die rührselige Geschichte von der Entführung der Tochter des Wissenschaftlers. Natürlich steckt wieder einmal Dr. Wily dahinter... (cm)

MEGA MAN 4™

1 Kleines Feuergefecht

Eine herzliche Begrüßung in Dr. Wilys Labor geben Euch die Mets. Niedliche Stahlhelme, aus denen unsichtbare Gegner auf Euch feuern.

Sobald ein Augenpaar unter den Stahlhelmen erscheint, solltet Ihr auf sie schießen. Gewöhnliches Plasma genügt!

2 Spikes

Die Spikes, die hier überall an den Wänden hängen, sind für Mega Man äußerst gefährlich. Berührt er sie, verliert er auf der Stelle sein Leben.

DR. WILYS LABOR – 1. ETAGE

4 Springen verboten!

Versucht nicht lange, an dieser Stelle einen kurzen Sprung zu machen. Es ist sinnlos! Holt Euch lieber den guten, alten Schwimm-Flitz.

Dr. Wily

Sämtliche Roboter und Maschinen werden von Wilys Büro in der obersten Etage aus gesteuert. Ein langer Weg!

5 Ein alter Hut . . .

. . . für Mega Man-Fans der ersten Stunde, denn schon in MEGA MAN 1 gaben die unsichtbaren Steinblöcke ihr verwirrendes Debut. Sofort draufspringen, wenn sie erscheinen.

BIG MET

Um jede Verwechslung auszuschließen: Big Met hat nichts mit einem zweistöckigen Hamburger zu tun! Beide sind zwar widerlich und ungenießbar, Big Met läßt sich jedoch schnell und einfach entsorgen. Ein paar Plasma-Schüsse sind schon genug.

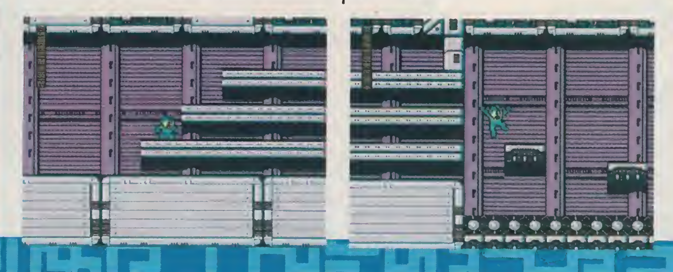
3 Auf Tauchstation

Unter Wasser kann Mega Man neuerdings gewaltige Sprünge machen, die leider nur sehr schwer zu kontrollieren sind. Schwimm-Flitz kann helfen.

DR. WILYS LABOR – 2. ETAGE

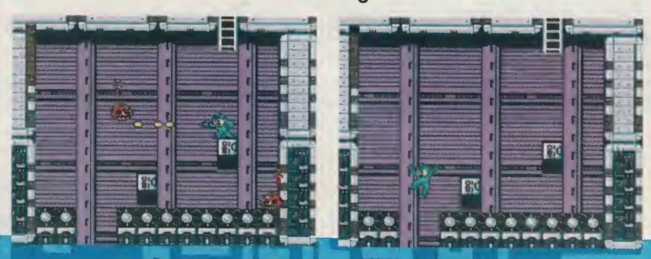
1 Die Qual der Wahl

Und welches soll nun Euer Herzblatt-Gang sein? Nr. 1, der Euch in eine Sackgasse führt? Nr. 2, mit dem Ihr auf die Plattform nach rechts kommt? Oder möchtet Ihr Nr. 3 und Nr. 4, die Euch beide auf die messerscharfen Spikes leiten?



2 Nicht nach unten schauen

Und vor allem nicht nach unten stürzen! Um das zu vermeiden, solltet Ihr schnellstens alle Gegner im Bild beseitigen. Am besten geht das mit dem Rain Flush, den Ihr von Toad Man erhalten habt. Anschließend geht's nach links unten.

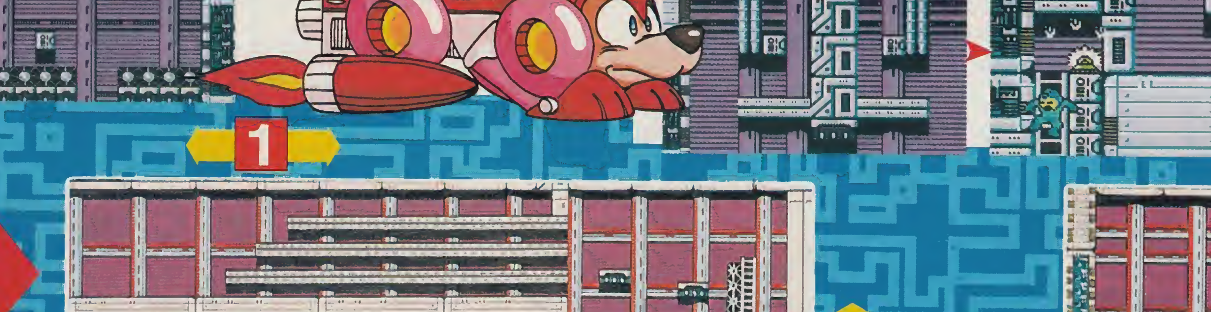


3 Energiecontainer

Oben rechts liegt ein Energiecontainer, den Ihr Euch unbedingt holen solltet, bevor Ihr Big Slotty unter die Augen tretet. Benutzt Flug-Flitz, um nach oben zu kommen.

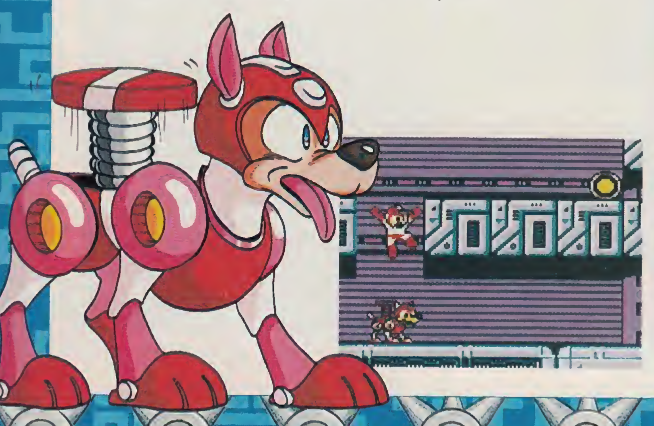
4 Sackgasse

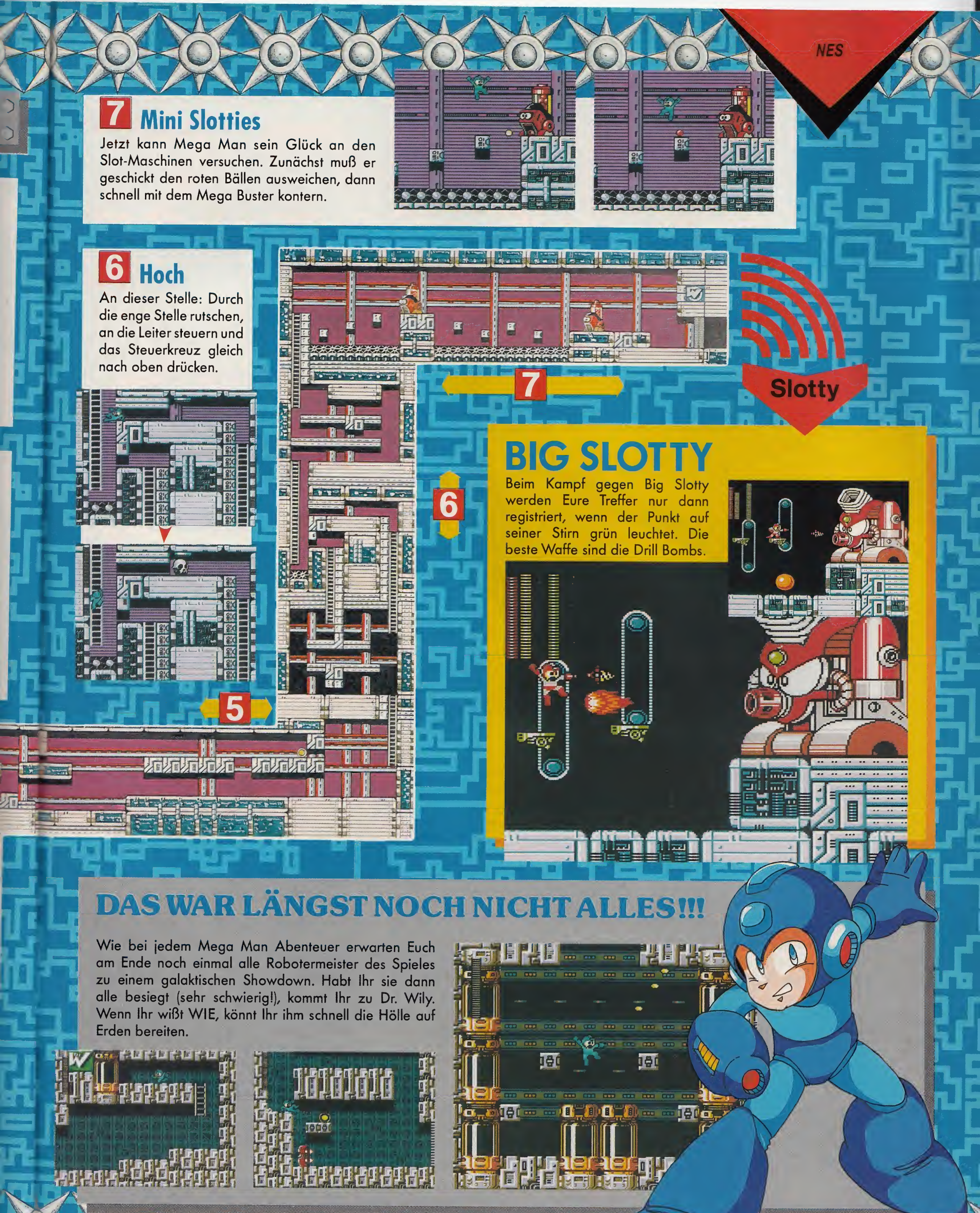
Ein fataler Fehler wäre es, sich an dieser Stelle für die linke Leiter zu entscheiden. Ihr würdet nur in einer Sackgasse landen und ein wenig Lebensenergie verlieren. Besser ist die rechte Leiter, sie bringt Euch sicher ans Ziel.



5 Großer Energiekristall

In unerreichbaren Höhen befindet sich ein großer Energiekristall, mit dem Ihr verlorene Lebensenergie wieder auffüllen könnt. Holt ihn Euch mit der Hilfe von Sprung-Flitz und dessen eingebautem Trampolin.





7 Mini Slotties

Jetzt kann Mega Man sein Glück an den Slot-Maschinen versuchen. Zunächst muß er geschickt den roten Bällen ausweichen, dann schnell mit dem Mega Buster kontern.

6 Hoch

An dieser Stelle: Durch die enge Stelle rutschen, an die Leiter steuern und das Steuerkreuz gleich nach oben drücken.

BIG SLOTTY

Beim Kampf gegen Big Slotty werden Eure Treffer nur dann registriert, wenn der Punkt auf seiner Stirn grün leuchtet. Die beste Waffe sind die Drill Bombs.

DAS WAR LÄNGST NOCH NICHT ALLES!!!

Wie bei jedem Mega Man Abenteuer erwarten Euch am Ende noch einmal alle Robotermeister des Spieles zu einem galaktischen Showdown. Habt Ihr sie dann alle besiegt (sehr schwierig!), kommt Ihr zu Dr. Wily. Wenn Ihr wißt WIE, könnt Ihr ihm schnell die Hölle auf Erden bereiten.

ICE

Das Comeback des Jahres

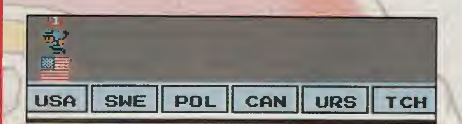
Stürzt Euch in die heiße Schlacht auf dem Eis! Was schon 1988 ein Riesenhit auf dem NES war, kann heute nicht schlechter sein. Noch immer gehört Ice Hockey zu den besten Sportsimulationen. (cm)

Nichts für Schwächlinge!

Neben Football und Rugby gehört Eishockey zu den härtesten Sportarten weltweit. Es kommt nicht selten vor, daß ein Match, das ganz harmlos begann, plötzlich zu einer Massenrempelei ausartet. Ice Hockey ist also nichts für Memmen und Weichlinge! Besitzer eines NES haben jetzt jedoch die Chance an einem Match teilzunehmen, ohne anschließend im Krankenhaus zu landen. Cool, was..?!

Die Teams

Mit welchem Team wollt Ihr aufs Eis? – USA (knallharte Burschen aus der Bronx), Schweden (nordische Hockeyfreaks mit Sportsgeist), Polen (Power on the rocks), Kanada, GUS oder TCH? – Eigentlich spielt es gar keine Rolle, denn alle Mannschaften haben ihre Stärken und Schwächen. Aber eines solltet Ihr nie vergessen . . . Es ist ein Kampf um Ehre und Gewissen.



Die Spieler

Habt Ihr Euer Team gewählt, müßt Ihr als nächstes eine Mannschaft aufstellen. Es gibt drei Typen von Spielern, die alle ganz verschiedene Eigenschaften haben. Ein gutes Team sollte daher stets gut gemischt sein und von allen Typen mindestens einen dabei haben.

Der Dünne

Der Dünne ist unglaublich schnell und leider auch unglaublich schwach. Ist er jedoch im Puck-Besitz, sieht man ihn nur noch von hinten.

Der Mittlere

Ein durchschnittlicher Spieler in jeder Beziehung, wobei „durchschnittlich" nicht unbedingt eine negative Bedeutung hat.

Der Dicke

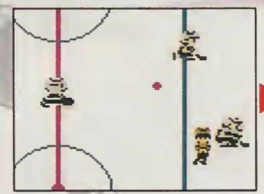
Sein Körpergewicht läßt keine besonders schnellen Aktionen zu. Dafür ist er unheimlich stark. Ein Dünner hat keine Chance gegen ihn.

HOCKEY

Auf los geht's los!

Mit ein bißchen Übung solltet Ihr das Spiel sehr schnell beherrschen. Ganz wichtig während des Spiels ist die Teamarbeit. Gebt den Puk rechtzeitig an einen Mitspieler weiter.

Pässe



Mit ‚A' laßt Ihr einem Mitspieler den Puck zukommen.

Das stiftet bei den Gegnern immer Verwirrung.

Schläge

Mit ‚B' könnt Ihr den Puck schlagen.

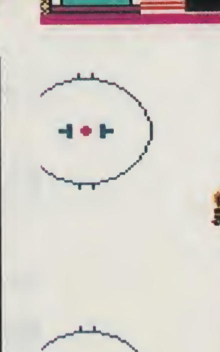
‚B' länger gedrückt, bewirkt einen Superschuß.

Ice Hockey zu zweit

Neben den vielen aufregenden Dingen, die man zu zweit tun kann, gibt es auch den knallharten 2-Spieler-Modus im NES-Ice Hockey. Jeder von Euch wählt sein Team, stellt seine Mannschaft auf und bereitet sich auf ein heißes Match vor. Habt Ihr einen Erste-Hilfe-Koffer neben Euch stehen? Für alle Fälle..! – Wer hat die beste Strategie?

Penalties

Bei einem schweren Vergehen eines Spielers der gegnerischen Mannschaft, könnt Ihr einen Strafstoß von der Mittellinie aus machen.



MARIO BROS™

Es ist wieder soweit: Gutes kann nicht verbessert werden und feiert immer wieder Auferstehung. So auch Mario Bros., der absolute Klassiker auf dem NES. Nicht nur für jeden Mario-Fan ein unbedingtes Muß! (ak)

Ab geht's!

Hier fliegen die Koopas nur so durch die Röhre, hier kommt Mario mit dem Schildkröten-Schubsen nicht mehr nach. Mario Bros ist das Urprinzip aller Mario-Spiele und macht auch heute, nach mehreren Jahren, einen besonderen Spaß. Eine Menge Getier ist in die Kanalisation geraten, und Mario, der umtriebige Sanitärfetischist, versucht, Ordnung zu schaffen.

Weg mit den lästigen Kreaturen!

Mario bleiben 2 Möglichkeiten, um sich gegen Schildkröten, Fliegen und Krabben zur Wehr setzen zu können: Von unten stumpen oder den POW-Block einsetzen. Wie das aussieht? Schaut Euch mal die beiden Bilder an!

Und Zack! Manchmal bringt nur noch der POW-Block [illegible] letzte Rettung.

2-Spieler Modus

Wenn ihr zu zweit spielen wollt, erscheint Luigi, und jetzt geht der Punk erst so richtig ab, so daß die Abflußröhren den starken Wunsch verspüren werden, in einem Luxusviertel verlegt worden zu sein.

Zu zweit ein Team, unschlagbar clean!

Die Bonusrunde für zwei Brüder aus Brooklyn!

PINBALL

Der elektronische Flipper Pin Ball für das heimische NES macht nicht nur wilden Flipperfreaks eine Menge Spaß! (ak)

Spielfeld

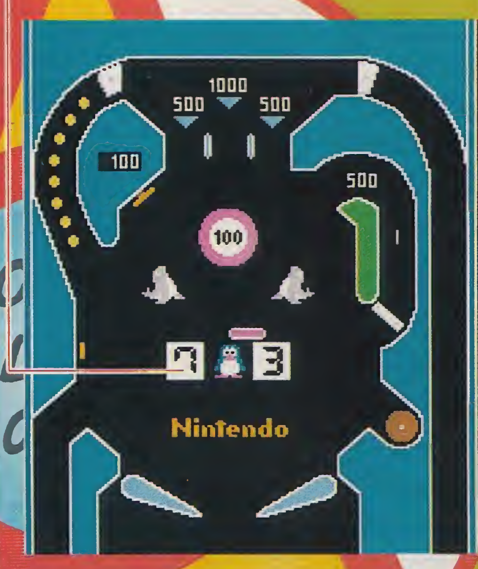
Das Spielfeld ist in zwei Bereiche aufgeteilt: in den unteren und in den oberen Teil. So kann man ein großes Spielfeld genießen.

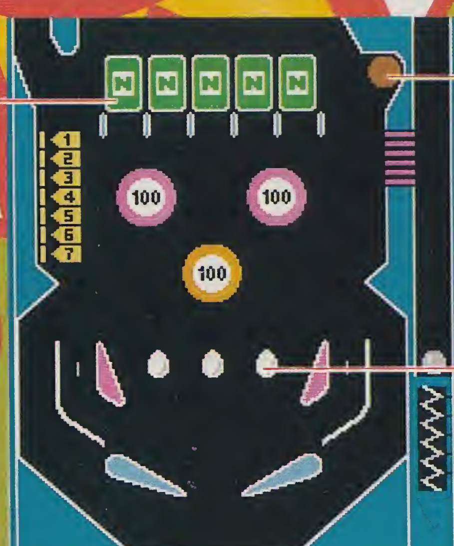
777!

Und losgeschossen den Pin-Ball. Wenn drei 7er erschienen sind, kommt ein Stopper zwischen die unteren Flipper. Praktisch!

Bonus Runden

Wenn die Flipper-Kugel in das obere rechte Loch versenkt wird, kommt man in eine Bonus-Runde. Hier muß der Prinzessin ein sicheres Geleit geboten werden.





Poker

Wenn alle Spielkarten richtig aufgedeckt wurden, erscheint ein Stopper zwischen den unteren Flippern. Ebenso praktisch!!

Hühnchen!

Nicht einfach, aber machbar: Verwandelt alle drei Eier in Hühnchen und als Belohnung werden die Ausgänge rechts und links versperrt.

DOUBLE SCORE

EXTRA BALL

RED LINE

MYSTERY SCORE

HIGH SCORES

HIGH SCORES AUSGABE 02/93

GAME BOY:

DYNABLASTER

Name	Punkte
Sven Graetzer, Otter	10.751.500
Daniel Pfeiffer, Bühl	8.014.300
Thorsten Berg, Amberg	7.729.200
Michael Sommer, Kieselbronn	6.142.300

F1-RACE

Time Trials (obstacle)

Name	Course	Zeit
Thorsten Bauer, Plettenberg	Course 1	0:37:03
Markus Franke, Bonn 1	Course 1	0:37:04
Nils Kaiser, Siegburg	Course 1	0:37:04
Nico Papen, Münster	Course 1	0:37:23
Fabian Grüning, Celle	Course 1	0:37:62
Jörg Neumann, Schleswig	Course 1	0:37:81
Holger Schönstedt, Erfurt	Course 1	0:37:81

GOLF

Name	Ergebnis
Florian Matthes, Münster	– 36 / 36
Jochen Liebig, Altena	– 31 / 41
Hans F. Ponge, Solingen	– 31 / 41
Rainer Schlechshorn	– 25 / 47
Nadine + Jochen Liebig, Altena	– 25 / 47
Sebastian Strathmann, Melle 5	– 24 / 48
Martin Mitzscherling, Braunschweig	– 24 / 48
Igmar Herbert, Friedrichsdorf 54	– 24 / 48
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	– 24 / 48
Thomas Ritter, Oestrich-Winkel	– 22 / 50
Christian Pape, Werl	– 22 / 50
Marco Hutter, Hammersbach 2	– 21 / 51
Daniel Seeburg, Heidelberg	– 21 / 51
Stefan Weber, Wallerfangen	– 21 / 51
Alexander Becker, Darmstadt	– 20 / 52
Timo Schwarzenbart, Wolfsburg 31	– 20 / 52

PINBALL

Name	Punkte
Oliver Vogt, Leonberg	7.106.070
Thilo Voights, Langenhagen	6.014.100
Markus Schäfler, Kressbron	6.003.650
Andreas H. Röntsch, Berlin-O	5.868.580
Daniel Hinchado, Velbert 1	5.471.760
Viktoria Gebhardt, Zorneding	5.265.170
Helmut Sutterlitte, Niederstaufen	5.110.580
Timm Baierl, Rüsselsheim	4.523.480
Wilson Illgen, Brühl	4.277.040
Miriana Siegl, Offenbach	3.978.900
Christian Scheifele, Kempten	3.788.960
Waldemar Krüger, Heusenstamm	3.436.470
Reiner Hutzelmann, Ludwigshafen	3.294.590
Melanie Kern, Stuttgart 50	3.242.000
Doris Böhm, Augsburg	3.239.240
Sebastian Steffen, Tawern	3.072.050
Matthias Heppner, Berlin 47	2.977.500
J. Bartels, Leven	2.973.370
Fabian Grüning, Celle	2.853.480
Sonja Grimm, Wedel	2.682.640
Oliver Erckens, Untergrombach	2.633.160
Dennis Stolte, Hildesheim	2.530.490

HIGH SCORES AUSGABE 02/93

NES:

DOUBLE DRAGON II

Name	Punkte
Thomas Konrad, Weißenburg	144.000
Pradash Siebauer, Weißenburg	138.020
Thomas Minko, München 45	124.320
Aris Markopoulos, Solingen 11	105.810

DR. MARIO

Name	Punkte
Tanja Körner, Castrop-Rauxel	2.859.900
Nico Schrimpf, Neu-Ulm	999.999
Tim Wunderlich, Fischbach	999.999
Thomas Neubauer, Filderstadt 4	999.999
Jens und Petra Feuerhack, Neuberg	674.800
Stefan Maak, Sonthofen	570.200
Stefan Lüdke, O-Berlin	529.200
Josef Lohnert, Bamberg	527.700
Alexander Ehm, Lübben	513.000
Axel Bialke, Hamburg 1	459.900
Jutta Müller, Borna	443.400
Günther Petzold, Leipzig	431.400
Thomas Gobber, München 82	407.100
Harald Düsel, Halstenbek	374.700
Rainer Knobloch, Heidelberg-Kirchheim	363.000
Norbert Flegel, Dillenburg	355.900
Regina Braun, Göppingen	349.200
Petra Malzahn, Dortmund 15	347.000
Barbara Stolpe, Olfen 2	345.000
Jörg Hagedorn, Köln 91	335.400
Susanne Lugmair, Olching	317.700
Ines Klitzke + René Weidner, Berlin	304.700

GOLF

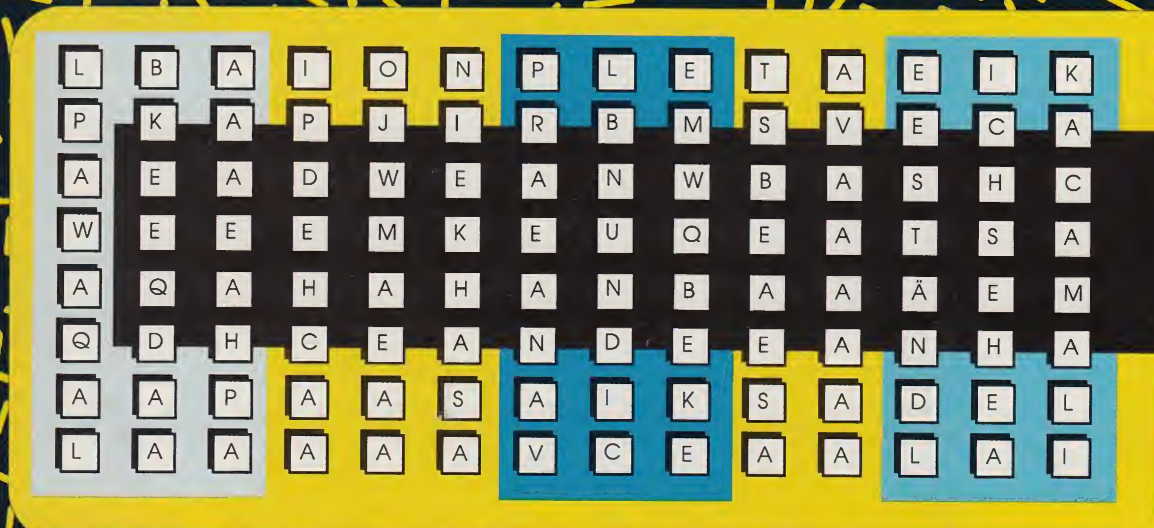
Name	Ergebnis
Frank Baumann, Gütersloh	– 21 / 51
Jörg Zinnecker, Geretsried	– 21 / 51
Manfred Braun, Seeheim	– 21 / 51
Bernhard Marlock, Wertheim	– 21 / 51
Jürgen Schmidt, Oldenburg	– 20 / 52
Christian Horbatschewsky, Ahrensburg	– 20 / 52
Gerd Kraus, Ratzeburg	– 20 / 52
Christian Schwarz, Kranzberg	– 19 / 53
Reiner Schmeltz, Andernach	– 18 / 54
Marcel Schmidt, Oldenburg	– 18 / 54
Abbas Schirmahammadi, Schleiden	– 18 / 54
Mustava Duesova, Frankfurt 80	– 18 / 54
Frank Baumann, Gütersloh 1	– 18 / 54
Franz Plail, Rottach Egern	– 17 / 55
Klaus Schäfer, Hamm 1	– 16 / 56
Frank Schwarz, Dortmund 30	– 16 / 56
Juan Fauli Ballester, Lübeck	– 16 / 56
Torsten Rudnick, Uelzen 1	– 15 / 57
Wolfgang Ritter, Oestrich-Winkel	– 14 / 58
Michael Gold, Oberkochen	– 13 / 59
Dieter Schwab, Neubrunn	– 12 / 60
Michael Wolff, Hamburg 54	– 12 / 60
Robert Schnellenberger, Altötting	– 12 / 60
Martin Seifermann, Hilden	– 11 / 61
Uwe Prescher, Berlin 26	– 11 / 61
Uwe Warken, Tholey-Scheuern	– 10 / 62
Siegfried Saathoff, Berlin	– 9 / 63
Frank Schauber, Mössingen	– 8 / 64
Simon Kahl, Winsen/Luhe	– 7 / 65

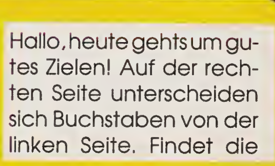
KICKLE CUBICLE

Name	Punkte
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	10.146.200
Michael Meinhardt, Bottrop	4.993.500
Beate Kiok, Hannover 21	4.559.500
Manfred Baumgarten, Köln 51	3.119.800
Sabine Tophofen, Düsseldorf 13	1.724.000

PROBOTECTOR

Name	Punkte
Jakub Wilk, Meinz 21	6.553.500
Kristian Mihajloski, Kaiserslautern	4.644.800
Chi Phu Truong, Mainhausen 2	4.225.600
Timi Schimschal, Hemmingen 1	1.662.300
Markus Scholz, Itzehoe	1.437.700
Thomas Ausflug, Gladbeck	1.014.300
Thomas Kunz, Pfinztal 1	804.800





Hallo, heute gehts um gutes Zielen! Auf der rechten Seite unterscheiden sich Buchstaben von der linken Seite. Findet die

HIGH SCORES

SOLAR STRIKER

Sonja Grimm, Wedel	570.300
Christian Stolz, Weißenburg	503.300
Ruben Warkow, Dresden	142.200

TETRIS

Martin Scholz, Berlin 38	543.377
Frank Cronau, Gelsenkirchen	521.780
Udo Meixner, Bayreuth	506.691
Nikolas Heyland, Berlin 42	505.296
Thomas Schütze, Hambühren	504.187
Christoph Rüttgers, Trier	486.264
Eric Hochmann, Frankfurt	466.238
Tina Siebel, Korntal 1	463.460
Christian Tiefenhoff, Essen 15	454.555
Marco Hutter, Hammersbach 2	450.054
Thorsten Tenhaue, Essen 12	446.664
Jan Meder-Eggebert, Hamburg 13	442.895
Dieter Villmann, Geisenheim	441.971
Thorsten Bauer, Plettenberg	436.352
Christian Schicke, Neunkirchen 8	435.754
Christian Scheifele, Kempten	434.360
Stefan Düll, Ingolstadt	434.193
Peter Igel, Bothel	433.297
Helga Klamm, Bremen 33	432.062
Rudolf Proboscht, Delmenhorst	431.777
Stefan Weber, Wallerfangen	431.725
Tina Wiegand, Staufenberg 1	431.461
Sina Rötzer, München	429.844
Lars Werner, Berg. Gladbach 2	427.440
J. Gehrau, Essen 1	425.304
Martina Zeymer, Offenbach-Bieber	422.534
Josef Maier, Langenau	422.184
Philipp Weber, Wallerfangen	420.703
Hartmut Jensen, Jüchen-Neugarzweiler	415.709
Rolf Schmidt, Rüsselsheim 5	414.097
Marc Hayn, Schwanstetten 2	412.066
Marvin Laske, Braunschweig	411.100
Michael Roloff, Berlin 20	407.106
Martin Wilke, Berlin	406.497
Dirk Busenbach, Reichsdorf	406.465
Miriam Richter, Wolfsburg 1	404.973
Marlene Münch, Speichersdorf	404.948
Stephanie Neli, Mönchengladbach 1	404.531
Thomas Garhammer, Kempten	400.603

TURTLES

Thomas Nolte, Düsseldorf 13	32.310
Helge Koenecke, Wulfsen	31.300
Jakub Mad, Bottrop	31.210
Paul Neumann, Eckental-Brand	30.870
Maik Kilimann, Horneburg	30.360
Torsten Mai, Dortmund 15	29.540
Christian Wenz, Starnberg 3	28.800
Mathias Ziehlke, Wiesbach	28.430
Philipp Vorwerk, Linden	27.850
Urs Hillebrand, Ibbenbüren 2	27.390
Heiko Strotbek	26.940
Sascha Hartung, Harthiem	26.110
Felix Haufe, Karben 1	23.700
Christian Schoening, Klosterlechfeld	23.130
Dennis Eilhoff, Delbrück	23.030
Susi Wender, Rothenburg	23.000
Tim Rademacher, Gevelsberg 1	18.800
Alexander Linden, Aull	16.210

Dimitri Pawlowski, Paderborn	771.400
Julien Kasperek, Konstanz	722.200
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	129.700

RADRACER

Franz Plail, Rottach-Egern	66.675
Jan Schlauch, Königshofen	62.014
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	60.185
Markus Ferruzzi, Münsingen/Trailfingen	57.416
Adam Lischka, Gelsenkirchen	55.250
Simon Kahl, Winsen/Luhe	54.771
Daniel Göpfert, Dorndorf	41.772
Andreas Deuerling, Niederlauer	39.638
Christian Göpfert, Dorndorf	37.265
Daniel Schaeler, Stuttgart 80	37.230
Torsten Rudolph, Remscheid	33.142
Markus Dieck, Neu Stahnstorf	32.299

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Markus Ferruzzi, Münsingen/Trailfingen	8.644.500
Stephan Gutmann, Alpirsbach-Römlingsdorf	2.533.200
Marco Höhl, Geisa-O	2.192.900
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	2.053.600
Andreas Schroeder, Plate	1.559.200
Christian Bücker, Bliedersdorf	1.211.500
Ilkay Kiroglow, Dülmen	1.038.400
Markus Baier, Barsbüttel	485.600
Ralf Schrödter, Siegertsbrunn	413.500
Ruben Warkow, Dresden-O	346.700
Maximilian Fruth, Neusäß	334.200
Florian Löns, Wippenfürth	246.100
Simon Kahl, Winsen/Luhe	201.600
Ken Bell, Lübeck	190.300

THE LEGEND OF ZELDA

Gisela Eggers, Hamburg	0 Leben
Sven Baltes, Teublitz	0 Leben
Tommy Mielke, Diemelstadt	0 Leben
Robert Schnellenberger, Altötting	0 Leben
Daniel Troglauer, Eichstätt	0 Leben
Ralf Kajinowski, Markt Indersdorf	0 Leben
Olaf Ernst, Eisenach-O	0 Leben
My-Thanh Truong, Mainhausen 2	0 Leben
W.- Bergolt, Freiburg	0 Leben
Christian Teitscheid, Aschaffenburg	0 Leben
Florian Raatz, Köln 80	0 Leben
Oliver Läpple, Nidderau 1	0 Leben
Klaus Ammon, Nürnberg 60	0 Leben
Karl-Heinz Gebert, Oberursel 1	0 Leben
Marcus Schiffermüller, Roßtal	0 Leben
Hans-Jürgen Glas, Neustadt/Wstr.	0 Leben
Jürgen Mörixbauer, Eislingen	0 Leben
Jan De Soete, Köln 90	0 Leben
Siegfried Saathoff, Berlin 49	0 Leben
Petra Pöggel, Berlin 31	0 Leben
Philipp Nöltker, Uetze-Hänigsen	0 Leben
Theodor Hansen, St. Augustin 1	0 Leben
Stefan Bock, Kiel	0 Leben
Thorsten Gohl, Wendlingen	1 Leben
Bastian Dietrich, Karben 1	1 Leben
Markus Großmann, Breuberg 4	1 Leben
Ralf Wildner, Regenstauf 3	1 Leben
Andre Averkamp, Greven 1	1 Leben

THE ADVENTURE OF LINK

Norbert Ewald, Meinigen	0 Leben
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	0 Leben
Akin Öngör, Bad Bremstedt	0 Leben
Ali Schallau, Bad Bremstedt	0 Leben
Sven Baltes, Teublitz	0 Leben
Michael Glock, Offenbach	0 Leben
Ole Schlepper, Soest	0 Leben
Andreas Naumann, Berlin 37	0 Leben
Kai Grafe, Metzingen	0 Leben
Sascha Blöß, Stockeldorf	0 Leben
Hans-Peter Braun, Ludwigsburg	0 Leben
Frank Otto, Hamburg 54	0 Leben
Peter Warmuth, Dresden	1 Leben
Moritz Franke, Wennigsen	1 Leben
Oliver Kneller, Berlin 20	2 Leben
Roloff Rieck, Erlangen	5 Leben
Felix Oppermann, Winsen/Luhe	5 Leben
Ralf Wildner, Regenstauf 3	7 Leben

GENAU!

L	B	A	I	O	N	P	L	E	E	A	E	I	K
P	K	A	P	J	F	R	B	M	T	V	E	G	A
A	L	A	D	W	F	A	N	W	B	A	S	H	G
W	F	F	F	M	K	E	U	O	L	A	T	S	A
A	Q	A	H	A	H	A	N	B	A	A	Ä	E	M
Q	D	H	G	E	A	N	D	R	E	A	N	H	A
A	A	P	A	A	S	A	I	K	S	A	P	Y	L
L	A	A	A	A	A	V	C	E	A	A	L	A	I

Buchstaben auf der rechten Seite und sie ergeben in der richtigen Reihenfolge das Lösungswort eines Nintendo-Spieles.